

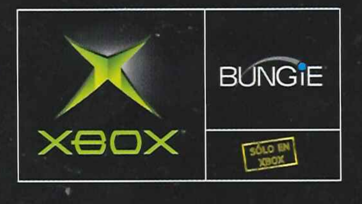
¡NUEVA OFICIAL JUGABLE LA PRIMERA!
XBOX
evista Oficial Xbox. Edición Espa
XBOX LIVE
TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA JUGAR ON LINE CON XBOX
CONCURSOS
PARTICIPA Y GANA:
2 CONSOLAS XBOX CON 5 JUEGOS
4 EQUIPAMIENTOS IBANESTO.COM
18 JUEGOS GENMA ONIMUSHA
10 PELÍCULAS TIEMPO LÍMITE
15 JUEGOS STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
ACCIÓN POR CUADRIPLICADO
BRUTE FORCE
¿El sucesor de Halo?
10 NUEVOS ANÁLISIS:
HUNTER: THE RECKONING
MIKE TYSON
007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
NO TE PIERDAS NUESTROS AVANCES: ROCKY, MISSION IMPOSSIBLE, MIDTOWN MADNESS 3, MGS 2: SUBSTANCE...
NÚMERO 6 • PRECIO 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943
00006

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." Superjuegos

"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición España



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO



Tras la estela de *Halo*



QUIENES CONOCEN bien el mundo de las consolas saben a la perfección que uno de los factores determinantes para que una de las diversas plataformas del mercado se imponga sobre las demás es que posea un amplio y atractivo catálogo de juegos que abarque géneros muy diversos. Es también sustancial que dicho sistema cuente al menos con uno o varios juegos de esos que se podría decir que por sí mismos justifican la propia compra de la consola en cuestión. Así, Sega tuvo a *Sonic*, Nintendo tiene a *Mario* (posteriormente llegó el fenómeno *Pokemon*) y Sony tiene rendidos a los usuarios de sus máquinas con las diversas entregas de la saga Final Fantasy. Microsoft, por su parte, ha conseguido erigir a uno de sus juegos en esa clase de iconos que sirven de «locomotora» y que está «tirando» en gran parte del «tren Xbox». Ese juego es *Halo* y todo parece indicar que su estela, lejos de extinguirse, está próxima a iluminar aún con más fuerza todo lo relacionado con la consola de Microsoft.

Para empezar, ya podemos confirmar oficialmente que Bungie está trabajando en la secuela de su juego de mayor éxito, lo cual es, sin duda, una excelente noticia. Como lo es también que el juego estará decididamente orientado a sacar el máximo partido del servicio *Xbox Live* (no os perdáis el reportaje que le dedicamos este mismo número), llevando el juego *on line* a una nueva dimensión. Las no tan buenas noticias son que el juego no llegará hasta las navidades de 2003 y que Bungie no tiene previsto facilitar la más mínima información adicional sobre este proyecto hasta el año que viene.

Pero claro, el éxito de *Halo* no ha pasado desapercibido al resto de las compañías dedicadas al desarrollo de videojuegos, y ya hay empresas dispuestas a recoger su testigo e intentar dar un paso más allá. Éste es, precisamente, el caso de *Brute Force*, el juego en el que actualmente trabaja Digital Anvil y que ocupa este mes nuestra portada. Os invitamos a que leáis detenidamente el reportaje que le hemos dedicado, pues es un serio candidato para medir sus fuerzas con el juego de Bungie.

Aún así, sería muy deseable que los esfuerzos de los desarrolladores no sólo se vuelquen en el género de la acción. Como ya mencionábamos al principio de estas líneas, el catálogo de Xbox deberá ser variado, además de brillante, si quiere cautivar a los aficionados de todo el mundo. Todavía hay géneros muy importantes, como la estrategia o el RPG, que por el momento no cuentan con dignos representantes que puedan colmar las expectativas de los entendidos. Bien es cierto que algunos de los títulos presentados en el reciente E3 pueden llenar este hueco, pero habrá que esperar para ver si realmente lo consiguen.

De momento nada más, sólo desearos que al igual que nosotros disfrutéis al máximo de vuestras vacaciones... en compañía de una Xbox, por supuesto.

José Emilio Barbero
Director

XBOX
31 de agosto de 2002
www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA: JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: Mª NIEVES JUANAS
Orense, 11 - 28020 Madrid
TEL: 91 417 04 87 · FAX: 91 417 05 04

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLÍNS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: POLÍGONO INDUSTRIAL
LAS FRONTERAS. C/ ALCORCÓN, 9
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES
EDITA
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es





BRUTE FORCE
Formarás parte de un equipo de cuatro integrantes del cuerpo de marines en una misión interplanetaria.









REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

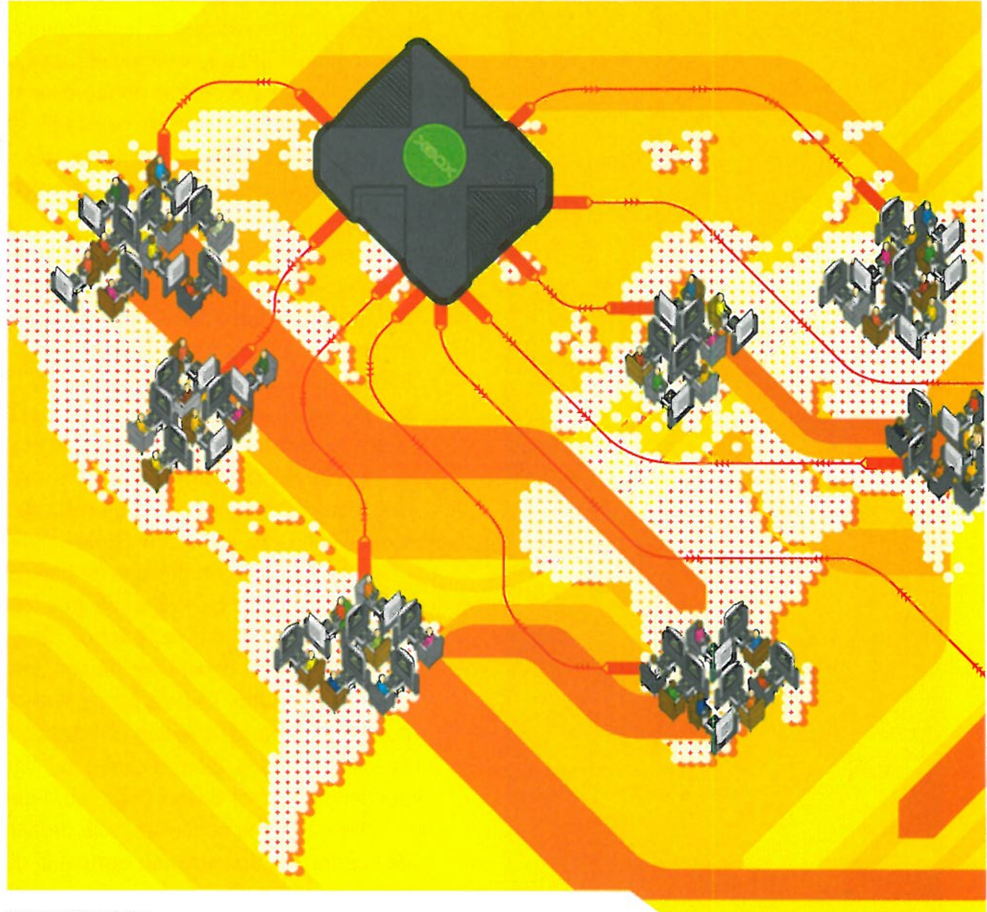
Sumario>06



HUNTER: THE RECKONING
Tendrás que matar en una ciudad infestada de *zombies* con la ayuda de armas desagradables.



LEGENDS OF WRESTLING
Una vuelta atrás en el tiempo para encontrarnos con algunos de los reyes del cuadrilátero.



XBOX LIVE
El futuro de los videojuegos radica en la posibilidad de jugar *on line* con personas de cualquier parte del mundo.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Llega a Xbox el legendario guerrero ecológico con nuevos modos de juego. **010**

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Con el poder de la Fuerza aterriza en Xbox el primer juego de la licencia Star Wars. **064**

IMÁGENES EXCLUSIVAS

MIDTOWN MADNESS 3
Te verás obligado a conducir 30 vehículos diferentes por las calles de todo el mundo. **014**

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
El agente secreto ficticio más famoso vuelve a estar al servicio de su majestad. **076**



MIKE TYSON
Que tengan cuidado los rivales porque llega el «comeorejas» más terrible del mundo. **068**

CRASH
Un trepidante juego de conducción en el que los conductores no tienen ningún límite. **072**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

PELÍCULAS EN EL DVD
- Circus Maximus
- Turok Evolution
- Galleon
- Star Wars: Jedi Starfighter
- Chase

Y cuatro vídeos más

IMÁGENES EXCLUSIVAS

QUANTUM REDSHIFT

↑ ¿El juego más rápido con el que jamás hayas jugado? Puede que sí.

Más rápido que un saco de monas embadurnadas con grasa descendiendo por un tobogán con agua jabonosa

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CURLY MONSTERS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.CURLYMONSTERS.COM

ANTES DE QUE nos lo recuerdes, SÍ, estamos de acuerdo en que *Quantum Redshift* se parece a *Wipeout*. Pero la verdad es que la empresa de desarrollo, Curly Monsters, está constituida por algunos de los integrantes del equipo de los dos primeros juegos de la serie *Wipeout* (los mejores) para PlayStation.

La acción transcurre de nuevo en el futuro, dentro de 600 años, y la tecnología ha avanzado a un ritmo exponencial. El deporte motorizado de esta época es el *Quantum Redshift*, caracterizado por las carreras de supernaves espaciales alrededor de circuitos que pasan por encima, por debajo y por el interior de las ciudades más importantes del mundo (incluso a veces pasan por debajo de las aguas). Para lograr la victoria utilizan todo tipo de artimañas.

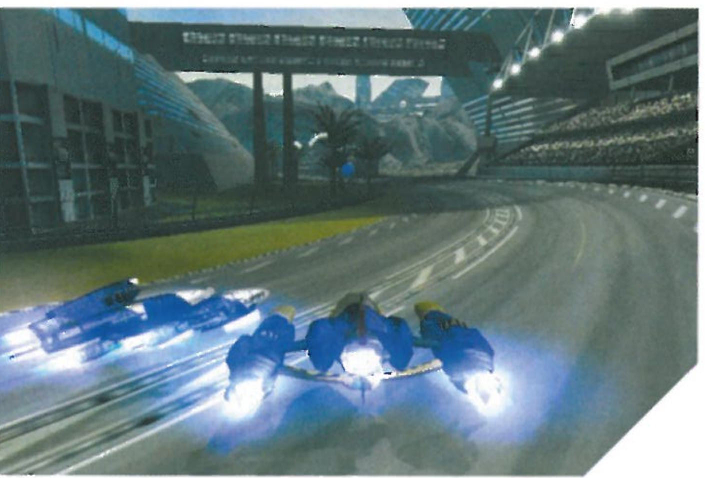
Pero a pesar de toda esta tecnología futurista, *Quantum Redshift* sigue siendo un juego basado en personajes, explica el productor Andy Satterthwaite: «El jugador elige un personaje y cada personaje dispone de un circuito propio, en el cual goza de una cierta ventaja». A medida que el personaje se traslada de circuito, se producen escenas estremecedoras. Cada personaje tiene su propio oponente vengador (o némesis), otro personaje dotado con un profundo resentimiento contra él, que aparecerá a lo largo de las carreras del jugador y constituye un gran reto, algo así como el coche amarillo que aparecía en *Ridge Racer*», explica Satterthwaite.

El juego transcurre a una velocidad de vértigo, con unos gráficos sorprendentes que se mueven con una suavidad absoluta a 60 fotogramas por segundo. Aparte de unas naves y unos circuitos detallados con minuciosidad, también se utilizan algunos efectos especiales espectaculares. «Hemos conseguido espectaculares efectos de *blur* en movimiento a gran velocidad, así como de lluvia torrencial», pone de relieve Satterthwaite. Además, el productor asegura que «estamos seguros de que no te creerás algunos de los efectos de las armas».

Esperamos con impaciencia la aparición de *Quantum Redshift*. Podría constituir la evolución que hemos estado esperando desde hace más de cinco años.

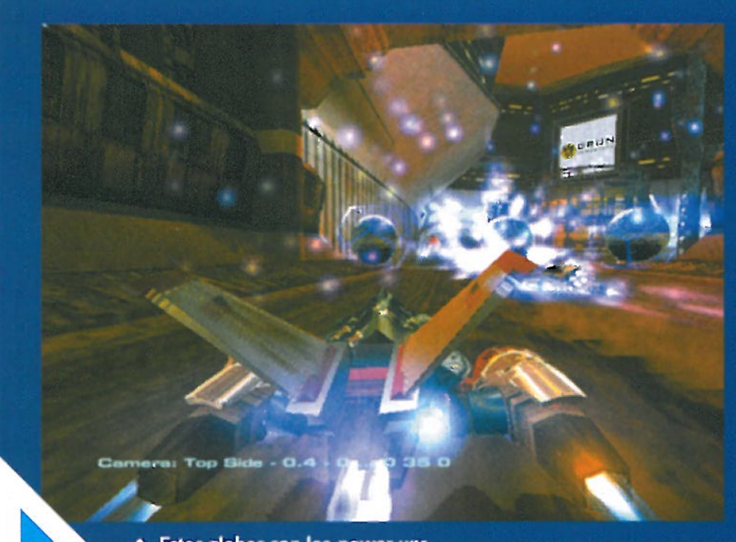


↑ El parecido con *Wipeout* es más que evidente.



↑ Los efectos de *blur* son espectaculares.





↑ Estos globos son los *power-ups*.



↑ Los conductores son personajes con sus propias historias y escenas.



↑ ¡Qué pasada! ¡A más de 425 km/h!



↑ Las naves están muy detalladas...



↑ ... y los circuitos también.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»POR BUEN CAMINO
Algunas veces te adentras en áreas abiertas de gran extensión en las que te ves obligado a decidir la mejor forma de continuar. Una flecha te indica más o menos el camino que seguir.

»TOUR MUNDIAL
La pista que recorre Estados Unidos es una especia de Monument Valley futurista. En Rusia, pasas por encima de una zona industrial desolada y semiderruida en una región helada del norte. Japón se halla representado por una ciudad deslumbrantemente iluminada, e incluso hay una isla tropical escondida no se sabe donde.



↑ Cada centímetro cuadrado de pantalla contiene una increíble cantidad de detalles.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

TEAM SAS

Guerras selváticas con el cuerpo militar británico de elite

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAGE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OTOÑO**
JUGADORES: **1-4**

REALIZADO en estrecha colaboración con Andy McNab, el ex miembro más famoso del regimiento 22 del SAS (cuerpo militar británico de elite), *Team SAS* te arroja a la densa jungla para derrotar al general Piotr Kiminsky, un comunista megalómano partidario de la línea más extrema. Tú y tu equipo debéis desentrañar una conspiración que se remonta a la crisis de los misiles cubanos de 1968 mientras Kiminsky chantajea al mundo...

Al igual que en *Conflict: Desert Storm*, de SCi, puedes elegir controlar a los SAS británicos o los Rangers estadounidenses en calidad de comandante de equipo, unidad de reconocimiento, experto en armas pesadas o francotirador. El trabajo en equipo es esencial, ya que debes dominar diferentes papeles y perfeccionar tus habilidades para ir un paso por delante del ejército de Kiminsky.

Team SAS presenta 12 misiones que se desarrollan cada vez de distinta forma para maximizar la gracia de volver a jugar. Por el camino deberás abrirte paso a través de aldeas tribales, instalaciones abandonadas, desfiladeros e incluso ruinas aztecas. Pero no, no es ninguna ruta organizada. Yanqui o británico, francotirador o explorador... Elijas lo que elijas hay algo que no cambia: unos enemigos durísimos. En vez de cortarte el paso con sicarios que no podrían darle a un búfalo en el agua a un palmo de sus AK-47, *Team SAS* te enfrenta a francotiradores bien ocultos, granaderos e incluso terroristas de *Black Ops*. De modo que eres tú contra tus malvados equivalentes comunistas en campañas diseñadas para jugar solo o bien con hasta cuatro jugadores en cooperación.

La selva cobrará vida mediante una serie de efectos que sólo son posibles en Xbox. Verás un follaje móvil en completo 3D que te delatará si atraviesas los arbustos con precipitación, pero que también te pondrá sobre aviso si las patrullas cercanas hacen lo propio. Una niebla volumétrica te proporciona cobertura, mientras que los rayos de sol que asoman por entre los árboles proyectarán sombras sobre el húmedo suelo de la jungla. Como puedes ver en nuestras pantallas exclusivas, *Team SAS* empieza a tomar muy buen cuerpo: tenso y descarnado, pero divertido.



↑ **Los SAS británicos o los Rangers de EE.UU. Ambos usan el fiable rifle M-16.**



↑ ***Team SAS* usa follaje móvil modelado en 3D, así que no pises ninguna ramita.**





↑ La barra «In The Zone» nos avisa de que hay muchos *bonus*.



↑ Muerte desde el cielo. Tu francotirador elige un buen sitio cerca de un campamento.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HÉROE EN (MÁS DE) UN DÍA

Andy McNab se alistó muy joven en la infantería en el año 1976. En 1984 lo nombraron miembro del 22 regimiento de los SAS, donde sirvió en el escuadrón B durante 9 años. McNab ha trabajado tanto en operaciones manifiestas como encubiertas en todo el mundo, incluyendo maniobras antiterroristas y antidroga en Oriente Próximo y Extremo Oriente, América Central y del Sur e Irlanda del Norte. Él mismo ha trabajado codo con codo con los programadores de Rage suministrando datos técnicos y haciendo de modelo para la captura de movimientos.



↑ El diseño de personajes en plan dibujos animados y la miniametralladora tipo «Depredador» denotan cierto espíritu *arcade*.

HABLAR COMO UN LIBRO

Durante la guerra del Golfo, McNab estuvo al mando de la desventurada patrulla «Bravo Dos Cero». McNab ha escrito sobre sus experiencias en los SAS en dos libros con gran éxito de ventas: *Bravo Two Zero* (1993) e *Immediate Action* (1995). A día de hoy se han vendido a nivel mundial cinco millones de copias de sus libros y han sido publicados en 17 países y en 22 idiomas. Así que podemos afirmar que este hombre sabe realmente de operaciones encubiertas.



↑ Un tiro, una baja: Matar o morir.



↑ Las armas pesadas nos apoyan dentro de la unidad.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP

↑ Ésta es la señorita Pigtails que acompaña a Earl, uno de los dos personajes femeninos nuevos en esta serie, junto con la misteriosa señora Latisha.

Prepárate para una invasión de locos por el *funk*

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS/ TJ&E/SEGA**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
WEB: **WWW.TJANDE.COM**

ALLÁ POR LOS días del apogeo de la Sega Mega Drive, aparecieron una serie de juegos que contribuyeron a definir la imagen divertida y moderna del sistema, creando al mismo tiempo una base muy potente de entusiastas que ha perdurado hasta nuestros días. Dicha serie fue Toejam & Earl, un título para dos jugadores que contaba la historia de un par de alienígenas impredecibles que, por error, aterrizan en la Tierra.

Con un sentido del humor caracterizado por la ironía y una sensibilidad propia de la subcultura *hip-hop*, el juego se convirtió de forma instantánea en un éxito a principios de los años noventa y generó una secuela al cabo de unos cuantos años. Pero el frente *TJ&E* había permanecido silencioso durante muchos años, razón por la cual nos produce un gran placer poder presentar una primera ojeada a *Toejam & Earl III: All Funked Up*, que tan sólo está disponible para Xbox.

El juego vuelve a contemplar a los extravagantes alienígenas visitando la Tierra, esta vez con una nueva amiga llamada Latisha y con la tarea de recuperar los 12 Álbumes Sagrados del *funk*, que han acabado repartidos por todo el planeta. En su camino tienen que recoger objetos de regalo perfectamente envueltos que contienen todo tipo de *power-ups*, incluyendo patines retropropulsados, zapatos con muelles y todo clase de sombreros extravagantes.

Los peligrosos y poco amistosos terrícolas deben ser convertidos al *funk* utilizando diversos métodos, incluyendo la interpretación de ritmos *hip-hop*, etc.

A semejanza del juego original, *Toejam & Earl III* estará destinado fundamentalmente a dos jugadores, con ambos personajes en la misma pantalla hasta que se separan, instante en que el área de juego se divide en dos, una para cada personaje. Ciertamente, seguiremos de cerca la progresión de nuestro par de funkotronianos, posibles generadores de todo un *boom*.



↑ Los *power-ups* aparecen en forma de regalos.



↑ Toejam ha encontrado los zapatos con muelles.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»LA VIEJA ESCUELA
El *Toejam & Earl* original, para Mega Drive, es un clásico subestimado. Lo más destacable de todo es el hecho de que los dos jugadores exploran y se divierten, en vez de batallar entre ellos de principio a fin. Está repleto de situaciones graciosas y toques inteligentes. Su secuela, *Toejam & Earl 2: Panic On Funkotron*, constituye un juego de plataformas más previsible, aunque muy divertido. Afortunadamente, el título para Xbox se basa en la fórmula que convirtió el primer juego en una estupidez genial.







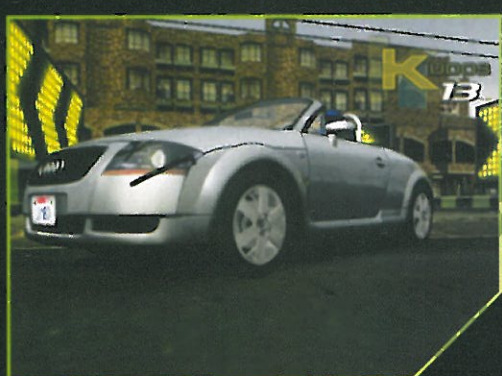
NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.



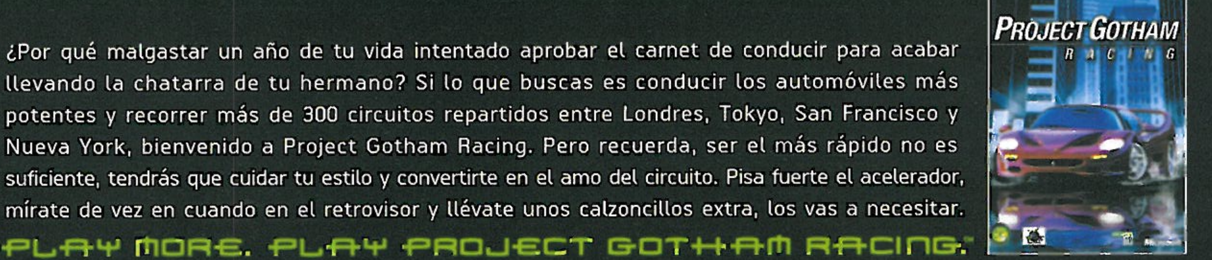












¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™

www.xbox.com/es/projectgotham



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Snake viene a Xbox cargado de extras

↑ "Hola, Emma. Me llamo Snake. Solid Snake.... En serio, que sí."

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**

DISTRIBUIDOR: **KONAMI**

FECHA DE LANZAMIENTO: **INVIERNO 2002**

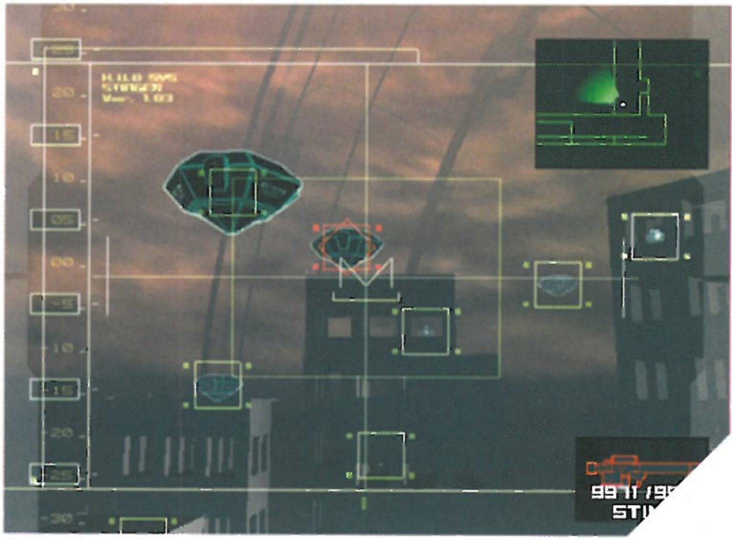
MULTIJUGADOR: **1**

METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty es uno de los pocos juegos de PS2 que la gente realmente quiere ver en Xbox. Solid Snake es un personaje simpático y protagoniza juegos de acción de máxima calidad. Es el único guerrero ecológico creíble de los videojuegos (a Munch le falta entrenamiento militar), con una admirable aversión hacia las armas nucleares. Alegrémonos pues de que Konami esté preparando el juego para su traslado a Xbox, añadiendo una buena dosis de flamante *sustancia*.

La nueva versión del juego incluye la aventura completa de *Sons Of Liberty* que asombró a los jugadores de PS2 a principios de año: un divertimento cinematográfico de moverse a hurtadillas y romper cuellos, lleno hasta los topes de artilugios y concienzudas secuencias de vídeo. Es una aventura de calidad repleta de una miríada de detallitos. Por ejemplo, si andando deprisa pisas un excremento de pájaro, sufrirás una vergonzante caída, y si miras por debajo de la falda de una dama en el modo en primera persona, ésta cerrará las piernas en el acto.

Pero hay más. Como justificación a la misteriosa *Sustancia* con que se ha ungido a Snake y sus muchas dotes encontramos unos modos de juego totalmente nuevos. El diseñador del juego, Hideo Kojima, ha tomado nota de las quejas que mucha gente ha expresado acerca de *Sons Of Liberty*: se pasaban tanto tiempo mirando como jugando. De ahí que *Substance* promocione auténtica acción para el jugador por encima de las secuencias cinematográficas. También pasarás más tiempo llevando a Snake (en gran parte de *Sons Of Liberty* jugabas como Raiden, un agente secreto totalmente distinto con peinado de chica).

En resumen, *Substance* tiene pinta de que va corregir los (pocos) defectos de *Sons Of Liberty* añadiendo además abundantes y excelentes contenidos. ¿Se puede pedir más?



↑ Apuntar es fácil con el modo en primera persona.



INFORMACIÓN ADICIONAL

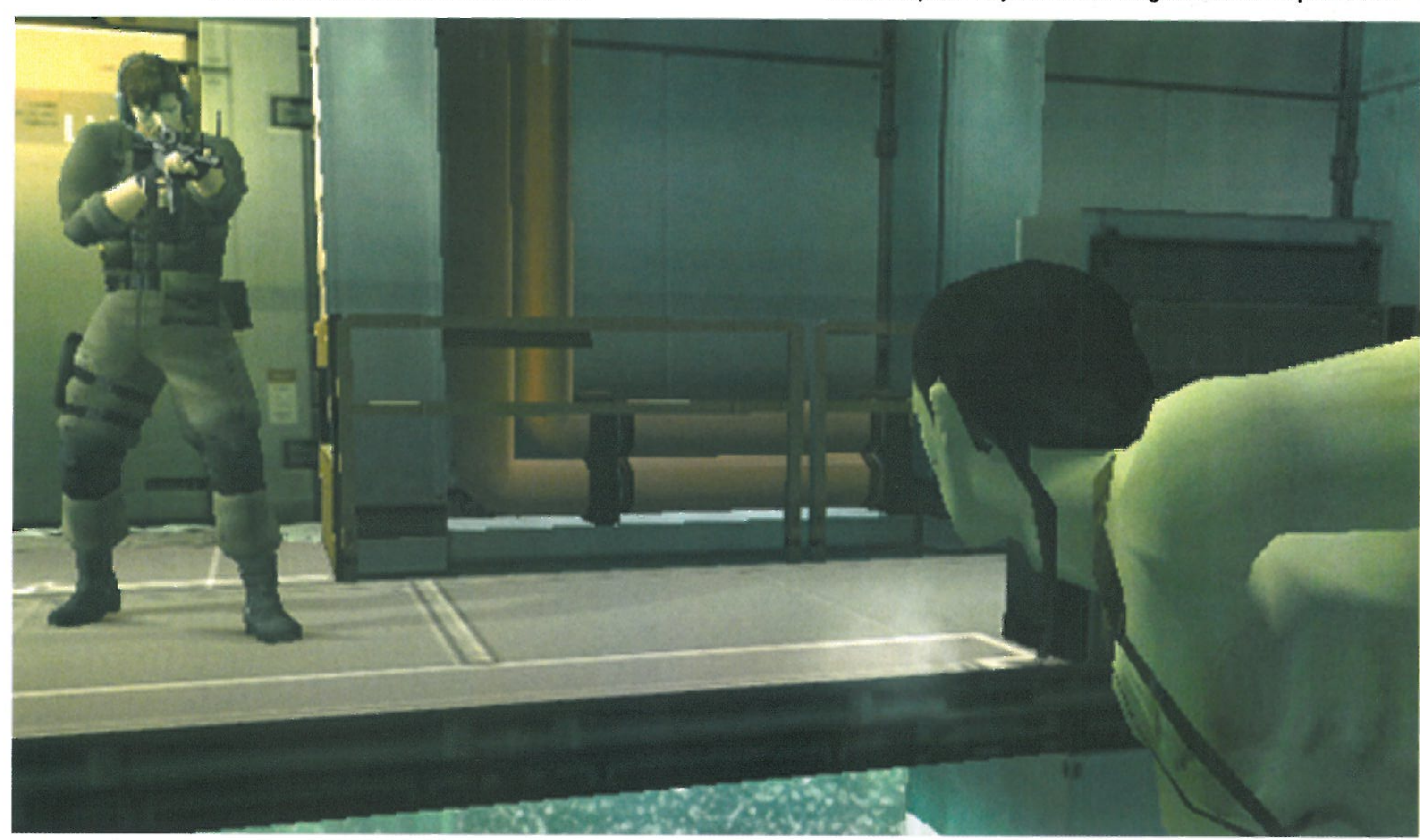
»METAL HAWKS SOLID En una acción inesperada, Snake se apunta al rollo *skater*... lástima que sin embargo esta modalidad no vaya a estar en el juego, y no se trate más que de una especie de broma en forma de montaje que Hideo Kojima preparó para el E3, logrando que se vertieran ríos de tinta de forma injustificada.



↑ Vale, puede que se caiga de vez en cuando...



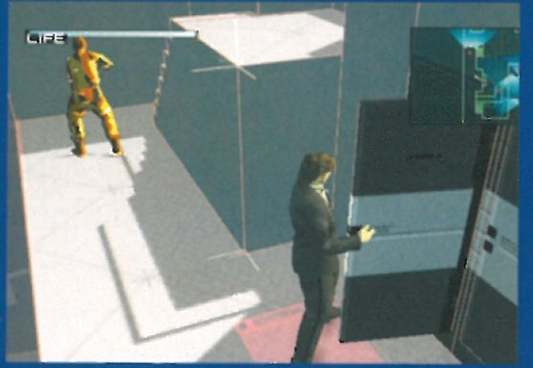
↑ ... Pero ¿puede Tony Hawk matar a alguien con el meñique? Pues no.



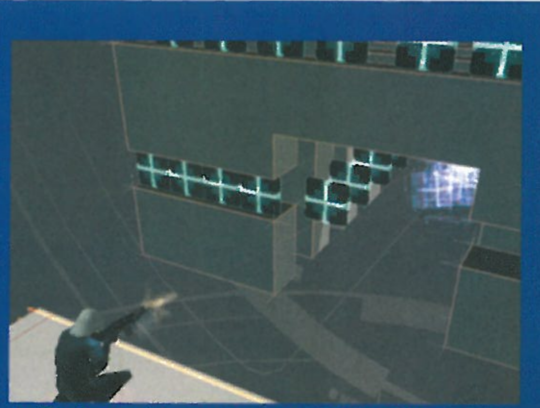
↑ En *Metal Gear Solid 2: Substance* lo que cuenta es el espionaje con estilo.

KUNG FU VIRTUAL

Además de los tradicionales modo «Historia», Substance incorporará nuevas misiones VR (de realidad virtual) con las que poner a prueba a Snake. Las misiones VR suponen un yin delirante respecto al solemne yang que sería la misión del modo «Historia» de Snake. Centradas en diversas habilidades como el disparo y la ocultación, sirven para adiestrar a Snake en los fundamentos del superespía. Hay una en la que salen soldados enemigos del tamaño de Godzilla. Muy innovador.



↑ «¿Te apetece una cervecita? Aquí hay unas bien frías.»



↑ Practica tus dotes contra enemigos holográficos.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

MISSION IMPOSSIBLE

Con la ayuda de un escáner miniatura de retina, espiamos algo que empieza por M:I...

↑ Todos los agentes valiosos necesitan un buen traje.

↑ Dale un buen puñetazo y olvídate de los métodos de alta tecnología.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
WEB: **WWW.INFOGRAMES.COM**

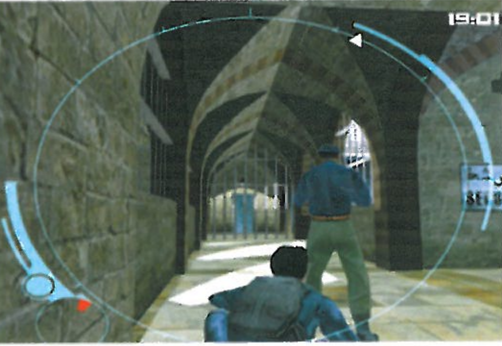
A DIFERENCIA de las películas de *Misión imposible*, que se centran más en las traiciones internas que en la emoción del agente secreto presente en la serie de televisión, la versión para Xbox del juego *Mission: Impossible* se acerca más al material original. Ethan Hunt es la estrella que intenta acabar tareas utilizando sus cómplices, artilugios y habilidades en las artes marciales. Para conseguirlo, deberá realizar un buen número de combates con y sin armas, así como enormes cantidades de secretismo.

Por ahora los gráficos tienen un aspecto bastante básico, ya que la versión actual del juego se basa en una versión para PlayStation 2, menos ambiciosa desde el punto de vista gráfico. Pero hay que tener en cuenta que los desarrolladores van a dotar a la versión de Xbox de una iluminación realista que, sin duda, va a desempeñar un papel importante en el juego terminado. Y todo ello no se hace por una mera cuestión de apariencias, ya que la luz y las sombras afectarán a las porciones de acción y de sigilo del juego.

Andar escapándose de las mazmorras durante horas significa que el modo del juego cambia considerablemente cuando se sale a la superficie. De esta forma, el efecto cegador resulta parecido al que experimentamos cuando salimos del cine en una tarde soleada.

Como cabía esperar, los *gadgets* desenpeñan un papel importante. Uno de los cachivaches más innovadores es un dispositivo sónico de visualización de imágenes que te permite ver a través de determinadas paredes y puertas antes de que las derribes para penetrar por el boquete abierto. Las granadas hechas a base de material enmascarador te permitirán desactivar los dispositivos de vigilancia, y también puedes escanear a los guardas con una grabadora especial y «robarle» su huella de voz.

La idea es que no vas a verte obligado a ir jugando niveles de forma predeterminada. Al contrario, te darán muchos objetivos al inicio de la misión y los podrás alcanzar en el orden que prefieras, un poco como sucede en el caso de *Tony Hawk's Pro Skater 3*, pero sin tabla de *skateboard*. Afortunadamente, esto significará una gran variedad y te ayudará a implicarte aún más en la aventura.



↑ Mirar traseros no va a ayudarte...



↑ La iluminación realista es una nueva incorporación.



LICENCIA PARA MATAR. **Hace ya algunos años, apareció un juego *Mission: Impossible* para Nintendo 64, y tardaron tanto en su desarrollo que su lanzamiento tuvo lugar mucho más tarde que la película que lo había inspirado. A pesar de que habían prometido un juego que iba a superar a *GoldenEye*, lo cierto es que resultó ser francamente mediocre, a la que siguió una conversión a PSone igualmente mala. El nuevo juego para Xbox se basa precisamente en una licencia *Mission: Impossible*, más que en una determinada película, lo que significa que los desarrolladores han gozado de mucha más libertad para incrustar en ella un montón de buenas ideas de juego.**

IMÁGENES EXCLUSIVAS

MIDTOWN MADNESS 3

↑ ¿Panorámicas urbanas tan buenas como las de *Gotham*? Creemos que sí...

Posiblemente, podría arrinconar a *Wreckless*

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
FECHA DE LANZAMIENTO: OCTUBRE 2002
JUGADORES: 1-2 ON LINE
WEB: WWW.DICE.SE

EN EL PC, *Midtown Madness*, de Microsoft, causó una fuerte impresión con sus espectaculares carreras a todo gas por las calles de las ciudades, y repitió su éxito con una secuela. Ahora la tercera parte está a punto de aparecer en Xbox, y tiene como director de desarrollo a la misma persona que llevaba la batuta en el caso del sorprendente *RalliSport Challenge*.

Emplazado en unas recreaciones interactivas y masivas de París y Washington DC, te verás obligado a conducir más de 30 tipos diferentes de vehículos, enfrentándote a otros conductores en modo pantalla partida o bien en el modo multijugador de forma *on line*.

«Queremos que siga siendo verdad lo que la marca *Midtown* representa, que es la emoción de las carreras alocadas, de gran calidad, a través de entornos urbanos, vivos y sofocantes», explica Raja Subramoni, jefe de producción. «*Midtown Madness* siempre se ha basado en los coches que tienen que acelerar a todo trapo circulando por las ciudades, haciendo lo que a uno le sale de las narices.»

La tercera parte de esta serie ofrece todos los modos de exploración y de carreras que tan populares hicieron a las dos primeras partes, así como un modo «Career» para cada ciudad. «Tienes que seleccionar varios empleos, como el de conductor de taxi o de limusina, y llevar a cabo un buen número de misiones en las que tú y tu coche sois los protagonistas», explica Subramoni.

«Otra de las diferencia es que tendrás que emplear tu vehículo como base para el de tus oponentes, lo que convierte las carreras en más equilibradas y más jugables, sea cual sea el vehículo elegido. Además, tendremos que tener en cuenta la presencia de tesoros escondidos repartidos por todas las ciudades, que el jugador tiene que encontrar y abrir mientras explora.»

Estas imágenes iniciales muestran que las cosas progresan perfectamente. Como Subramoni pone de relieve: «Disponemos de un desarrollador que tiene experiencia en crear juegos para Xbox, y que sabe cómo sacar partido de la potencia del hardware como nadie».



↑ Surcando los barrios parisinos a toda pastilla.



↑ ¿Me podría decir dónde queda la Torre Eiffel?





↑ Cuanto mayor sea el vehículo, más espectacular será el encontronazo.



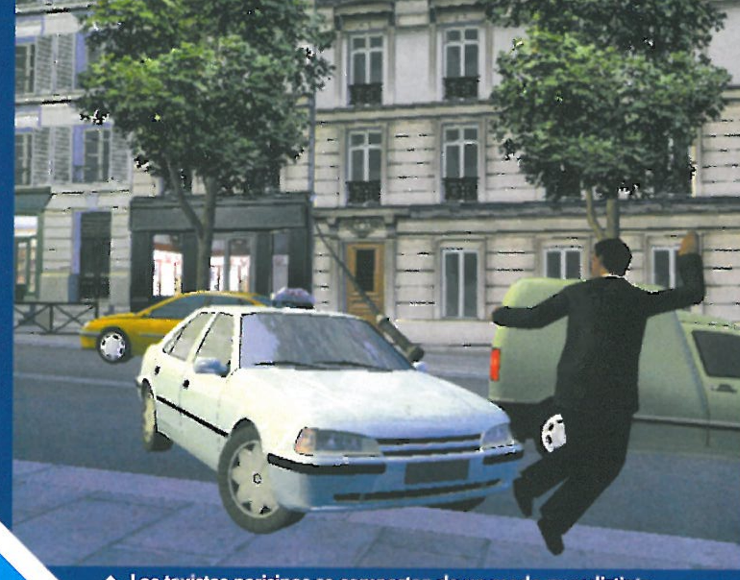
↑ Mantén la vista en la carretera y no en las mozas...





INFORMACIÓN ADICIONAL

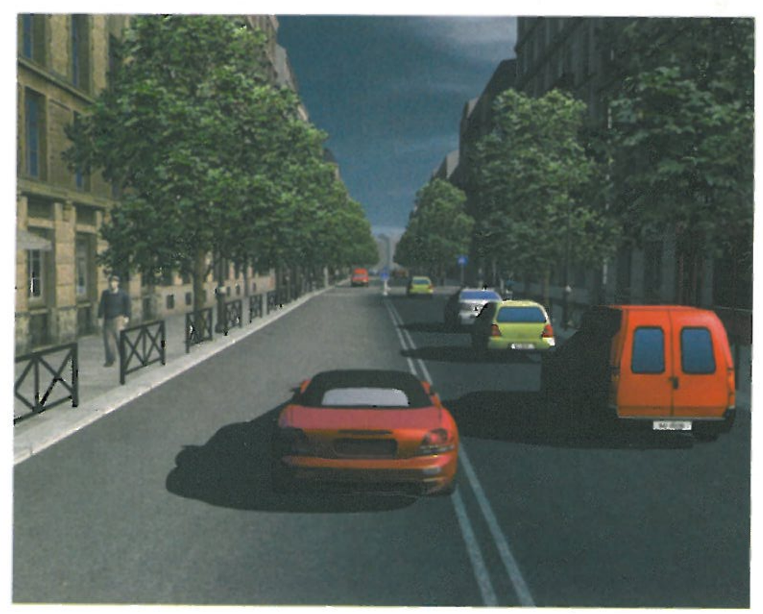
UN GARAJE REPLETO DE VELOCIDAD
Habrá más de 30 vehículos disponibles de todas las formas, tamaños, potencias y tipos. Entre todos ellos podremos ver vehículos deportivos exóticos, todoterreno resistentes, pequeños y veloces utilitarios y grandes monstruos de la carretera. El desarrollador todavía no quiere revelar cuáles van a ser los modelos exactos.



↑ Los taxistas parisinos se comportan de un modo muy distinto.



↑ Compites contra la ciudad, y también contra ti mismo.



↑ Un método poco recomendable de evitar los atascos.



↑ En la «Jungla del asfalto» todo vale.

ATARI TRANSWORLD SNOWBOARDING

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ El realismo de los escenarios es increíble.

Llegar el primero a la cima de la montaña no significa nada. Lo que cuesta es bajar con estilo

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **HOUSEMARQUE**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
WEB: **WWW.TRANSWORLDGAMES.COM**

CON *AMPED* erigido en un estándar sumamente elevado para juegos de *snowboard* en Xbox, podrías pensar que los demás desarrolladores harían bien en evitar hacer cosas de este estilo. Pero éste no es el caso de Housemarque. El equipo finlandés que se halla detrás del respetado título para PC llamado *Supreme Snowboarding* y del próximo *Transworld Snowboarding* para Xbox, tiene la impresión de que posee un ganador entre sus manos y que, a pesar de que todavía le quedan unos cuantos meses de trabajo, el juego ya empieza a tener un aspecto impresionante.

Cuando mires las capturas de pantalla no pienses que son falsas: nosotros hemos jugado con una versión y realmente tiene este aspecto. Existen 19 ubicaciones repartidas por todo el mundo, incluidos Estados Unidos, Finlandia, Canadá, Austria y Japón, todas ellas con réplicas de montañas que se corresponden con las reales. Así que en el videojuego podremos esquiar saltándonos los límites de las pistas reales, con protuberancias rocosas desde las cuales poder saltar, árboles caídos que esquivar y diversos elementos artificiales que pueden ser utilizados para realizar acrobacias. En las montañas no hay barreras artificiales ya que nos desplazaremos hasta donde queramos. Y si detectas a algún esquiador deslizándose pacíficamente por sus pistas, córtale el paso y provoca un enorme desorden y confusión.

El plan de *Transworld Snowboarding* consiste en ofrecer más variedad que *Amped*. Aparte del descenso libre, el juego también ofrece las modalidades de «Slope Style», «Straight Jump», «Pipe», «Boarder X», y modos «Career». Además, fotógrafos ocultos tomarán instantáneas de tus piruetas más enrevesadas y con un poco de suerte aparecerás en la portada del *Transworld Snow Magazine* (podrás contemplar el aspecto que tiene dicha portada).

Con este título pueden jugar cuatro personas a la vez en competiciones a pantalla partida, cosa de la cual *Amped* se hubiera podido beneficiar. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, tiene un aspecto genial.



↑ Podremos realizar las acrobacias más enrevesadas.



↑ Una gama muy extensa de patrocinadores auténticos.





↑ ¡Fíjate en los detalles de la cara y de las gafas del esquiador!



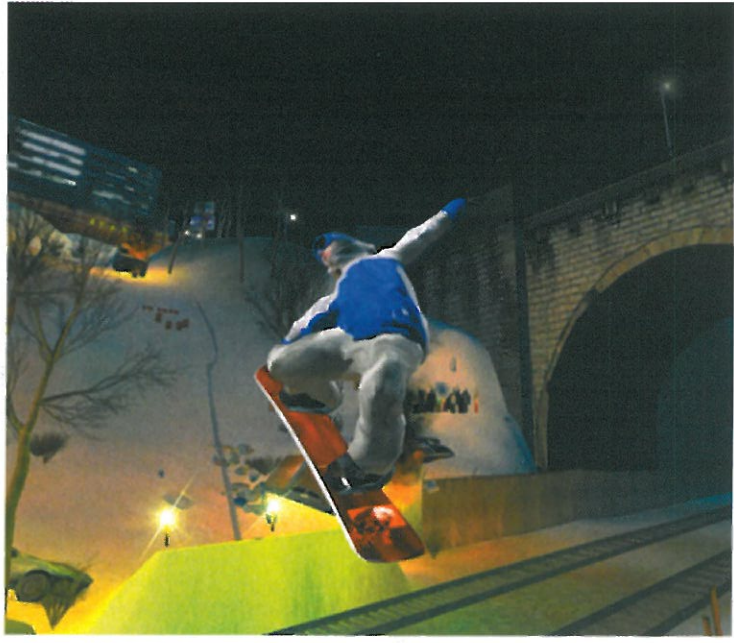
INFORMACIÓN ADICIONAL

HERRAMIENTAS PROFESIONALES
Los diez practicantes profesionales del *snowboard* que aparecen son: Tina Basich, Barrett Christy, Andrew Crawford, Kevin Jones, Peter line, Jussi Oksanen, Todd Richards, Willie Yli-Luoma, Daniel Frank y Nicola Thost. A todos ellos se les ha modelado utilizando más de 15.000 polígonos para que tuvieran el mismo aspecto que en la vida real.

SOBRE LAS LLAMAS
Si saltas a través de las llamas, atravesando barriles ardiendo, las puntas de tu tabla empiezan a arder. ¿Por qué? Pues porque el fuego funde la nieve y de esta forma desciendes aún más rápido.



↑ Pone en un aprieto a *Amped*, tanto por lo que respecta a las vistas como a la amplitud del juego.



↑ Tantos momentos fuera de pista constituyen una ruptura respecto a los deportes de nieve tradicionales.

MICROSOFT CONFIRMA EL DESARROLLO DE HALO 2

Olvida todos los rumores, aquí están los hechos...



NOSOTROS lo anhelábamos. Y tu también. Todo el mundo quería saber qué estaba pasando con *Halo 2*. Y ahora ya te lo podemos contar...

Más allá de confirmar que se estaba trabajando en él, Microsoft se ha mostrado muy reservada sobre este juego, esquivando de forma reiterada las cuestiones que se le hacían sobre la secuela del éxito de Bungie. Aunque esto, por supuesto, no nos ha parado los pies...

En un *chat* mantenido con J. Allard, *manager general* de Xbox, éste se mostró muy franco en todo lo relativo a la secuela de *Halo*, hoy por hoy, el juego más deseado por todos los poseedores de una Xbox. «Hay una secuela del juego que actualmente está en desarrollo en los estudios de Bungie», nos contó Allan, desbaratando por completo los rumores que hablaban de una versión 1,5 de *Halo* orientada hacia el juego *on line*.

Hasta aquí las buenas noticias, pero también las hay no tan buenas. Las siguientes aventuras del Jefe Maestro no llegarán hasta las navidades del próximo año. Ahora mismo parece una eternidad, pero aunque la espera será larga, en el fondo es preferible que Bungie tenga tiempo para trabajar en el juego e intentar volver a dar forma a una obra maestra, que dejarse llevar por las prisas para colocar el juego cuanto antes en las estanterías de las tiendas. También es muy posible que más tiempo signifique más novedades. Así evitarían caer en la tentación de repetir la fórmula sin apenas alterar los ingredientes o dicho de otra forma: nuevos niveles con el mismo motor gráfico, los mismos enemigos, las mismas armas y vehículos...

Y, por supuesto, la secuela de *Halo* tendrá mucho que decir en la implantación del juego *on line* con Xbox. En palabras de Allard, «*Xbox Live* desempeñará un papel primordial en *Halo 2*». No es una gran sorpresa, pero sí una gran alegría y toda una promesa de horas y horas de juego con usuarios de todo el mundo.

Mientras el desarrollo del juego sigue su transcurso en las oficinas de Redmond, os invitamos a administraros nuevas «dosis» de vuestro juego favorito con los dos reportajes que hemos preparado sobre *Halo*: uno analizando el pasado, el presente y el futuro del juego de Bungie y otro centrado en útiles trucos que no debéis pasar por alto.





La tensión se palpaba entre los participantes...

16 HOMBRES SIN PIEDAD

El 14 de junio se celebró en Madrid un torneo en red con *Halo*



EL DOMINGO 14 de julio Microsoft organizó en un conocido centro comercial de Madrid un campeonato en red con *Halo*, que se disputó a través de un emocionante sistema: partidas en red en las que tomaron parte grupos de 16 jugadores de forma simultánea, para lo cual se conectaron un total de 4 consolas.

El vencedor del reñidísimo torneo fue Javier Alonso González, de Madrid, que se reveló como un consumado especialista en el juego de Bungie, obteniendo entre otros premios una suscripción a nuestra revista.

Aprovechando el evento, Microsoft quiso mostrar a todos los curiosos que se acercaron al acto no sólo el exitoso *Halo*, sino también el vertiginoso *Project Gotham Racing*. Se calcula que cerca de 300 personas probaron ambos juegos. Nosotros pudimos comprobar que algunos de los asistentes quedaron tan convencidos que no dudaron en manifestar su intención de hacerse con una Xbox en el menor tiempo posible.



El ganador, recibiendo su merecida recompensa.

A PUNTA DE PISTOLA

Mad Catz presenta el primer periférico de disparo para Xbox



HACE NO mucho tiempo, uno de nuestros lectores nos preguntaba cuándo dispondría Xbox de una pistola de luz para jugar con títulos del estilo de *House of the Dead* o *Virtua Cop*. Pues bien, aunque en aquel momento no parecía haber planes a corto plazo para la fabricación de tal dispositivo, Mad Catz nos ha sorprendido con el anuncio del desarrollo de un periférico bautizado como Blaster, una pistola de luz que cuenta con motor vibratorio, diversos gatillos y botones y un puerto para la conexión de una tarjeta de memoria.

AÑO DE BIENES

El sector de los videojuegos alcanzará otro record este año



SEGÚN UN informe publicado por Informa Media Group, el sector de los videojuegos conseguirá este año una cifra record, generando unos ingresos que rondarán la impactante cifra de 3.028 millones de euros. Esta cantidad supondrá un 12% de incremento respecto a los resultados obtenidos en el ejercicio anterior. Evidentemente, ha contribuido a lograr este éxito la irrupción de Xbox.

¿PROBLEMAS CON EL DVD?

LA CARÁTULA de cartón de los DVD que la Revista Oficial Xbox Edición Española entrega cada mes junto a la revista, está homologada por el fabricante y es la misma que se entrega en EE.UU. Es, por lo tanto, casi imposible que sea ésta la causante de algunos problemas surgidos en los DVD. Cualquier lector de la revista que tenga problemas con el DVD puede ponerse en contacto con la redacción (Tel: 93 254 12 50) y le será cambiado el DVD de forma inmediata. Rogamos disculpen las molestias y esperamos solucionar estos problemas en el menor tiempo posible.

Breves

PREMIO PARA EL ANUNCIO DE XBOX

El *spot* conocido como «Champagne», cuyos pases en diversas cadenas nacionales hemos podido ver en nuestros televisores, ha sido premiado con un León de Oro en el prestigioso Festival de Cannes de Publicidad, el más importante a nivel internacional. El galardón no ha impedido la controversia que ha suscitado en algunos países, llegando incluso a ser prohibida su emisión. Sobre gustos...

LOS JUGADORES A ESTUDIO

La FAD (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción), el Injuve y Caja Madrid han presentado un informe llamado «Jóvenes y Videojuegos». En sus 350 páginas se analizan diversos aspectos relativos a este fenómeno, abordando tanto sus aspectos positivos como negativos. El informe se ha confeccionado a través de encuestas y grupos de opinión.

MIEDO AL TERROR

Planeta DeAgostini prepara para el día de Halloween un terrorífico lanzamiento. Se trata de *Ghostmaster*, un juego de estrategia en el que tendremos que ayudar a un grupo de fantasmas a librarse de los mortales que osan enturbiar su tranquilidad invadiendo la mansión en la que moran.

¡FUERA CABLES!

Logitech ha anunciado la próxima salida al mercado de un producto denominado Cordless Controller, un mando de control que se conecta a la consola mediante un puerto infrarrojos.

VERDE, QUE TE QUIERO VERDE

Vivendi Universal anuncia la puesta en marcha del desarrollo de un juego basado en la película que Ang Lee rueda con *The Hulk* (*La Masa*) como protagonista. El juego llegará a Xbox a mediados del año que viene.

Breves

¿XBOX 2 EN 2006?

Aunque más tarde Microsoft emitiera un comunicado desmintiéndolo -tal y como suele ocurrir en estas ocasiones-, Steve Ballmer, CEO de la empresa de Bill Gates, desveló en una entrevista concedida a un medio japonés que la siguiente generación de Xbox podría estar lista coincidiendo con la celebración de la próxima Copa del Mundo de Fútbol, en 2006.

SNOOKER EN XBOX

La compañía inglesa Codemasters ha informado que está trabajando en una versión para Xbox de *World Championship Snooker 2003*, la nueva entrega de uno de sus más populares simuladores deportivos. El juego nos permitirá disfrutar de esta disciplina del billar típicamente inglesa, algo compleja y exigente pero sumamente divertida una vez aprendidas sus reglas.

CONFIRMADO DEAD OR ALIVE 4

En recientes declaraciones concedidas a un conocido medio, el presidente de Tecmo, Junji Nakamura, ha confirmado que ya se está trabajando en el desarrollo de la cuarta entrega de la saga Dead or Alive, que será lanzada en algún momento del próximo año. Lo que Nakamura no ha confirmado es cuál -o cuáles- será la plataforma elegida para el juego, si bien Xbox cuenta obviamente con muchas posibilidades.

INFOGRAMES Y TERMINATOR 3

La compañía francesa ha llegado a un acuerdo con la productora del filme, C-2 Pictures, para realizar juegos basados en la película, que tiene a Arnold Schwarzenegger como protagonista. En el acuerdo también se contempla la primera opción de Infogrames para hacerse con los derechos de una cuarta parte de la saga en el hipotético caso de que llegue a rodarse. El juego basado en *Terminator 3* llegará a nuestras consolas en el verano del año que viene.



Nuestro *jet pack* y armamento serán nuestros principales aliados.

DESVELADO DINO CRISIS 3

Primeras imágenes de la tercera entrega de la saga de Capcom



DESPUÉS de un año de absoluto silencio, finalmente Capcom ha desvelado las primeras imágenes y detalles de su juego de acción exclusivo para Xbox, *Dino Crisis 3*. Anunciado por su creador, Shinji Mikami (responsable también de *Resident Evil* y *Steel Battalion*), durante la celebración de la feria E3 del año pasado, este juego es la tercera entrega de una saga que ha conseguido vender más de 3,5 millones de unidades en todo el mundo con sus anteriores entregas para PC y PSone.

Dino Crisis 3 estará completamente ambientado en el espacio. De esta forma deja a un lado los escenarios selváticos de sus antecesores, lo cual supondrá una total revolución tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad.

Nuestra misión, en la que estaremos acompañados por un equipo de marines, consistirá en intentar escapar de una nave repleta de dinosaurios. Para conseguirlo contaremos con la inestimable ayuda de nuestras armas y de un útil *jet pack*.

Prepárate para darle gusto al gatillo y proporcionarle su merecido a la horda de hostiles «lagartos» empeñados en convertirte en su aperitivo...

↑ He visto un lindo «lagartito»...

EN OCASIONES VEO MUERTOS

Silent Hill 2: Inner Fears llegará en octubre

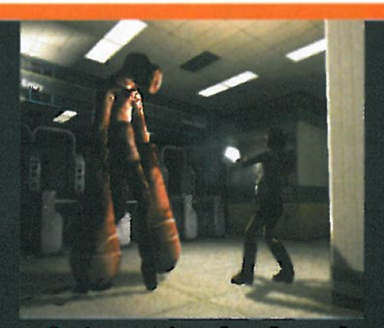


ANTES DE que a alguna persona le surja la duda, *Silent Hill 2: Inner Fears* es el mismo juego que fue lanzado el año pasado en Estados Unidos con el nombre de *SH2: Restless Dreams*. La versión para PS2 vendió en Europa más de medio millón de unidades. Ahora, en Xbox vamos a poder disfrutar del mismo juego mejorado gráficamente (principalmente se han renovado los efectos de luz y se ha mejorado la definición) y de la inclusión de un nuevo capítulo. Por si esto fuera poco, Konami ha asumido el esfuerzo de subtitular el juego en castellano, lo que nos permitirá disfrutar de las excelentes voces del original pero también jugar cómodamente sin tener conocimiento del idioma anglosajón.

La historia del juego comienza cuando nuestro protagonista, James Sunderland, recibe una carta de su esposa pidiéndole que se reúna con ella en Silent Hill. La cosa no sería especialmente extraña si no fuese porque hace tres años que falleció, lo que lleva a Sunderland a emprender una investigación en busca de una respuesta a tan inquietante enigma.

Uno de los principales recursos en la ambientación de este juego es la niebla, que si bien en otros títulos es un recurso para «maquillar» ciertas carencias técnicas o gráficas, en este caso se convierte en un ingrediente sustancial de la jugabilidad. Y además hay que decir que su presentación en pantalla no sólo resulta inquietante, sino también sumamente espectacular.

Ya hemos podido probar una versión preliminar del juego. Por eso, estamos en condiciones de afirmar que esta aventura para Xbox no sólo va a causarnos escalofríos y pesadillas, sino que también nos proporcionará muchas horas de apasionante jugabilidad...



↑ Gracias a esta bengala acabamos de descubrir que no estábamos solos...





Hideo Kojima, de su brillante mente nació Solid Snake.



Dos soldados contra un ninja. Hagan sus apuestas...

ENTREVISTA

DENTRO DE: METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Hideo Kojima, cerebro de *Metal Gear*, habla de Xbox

EL CUADERNO de bitácora del viaje que llevó a *Metal Gear* hasta Xbox reflejará una travesía llena de vicisitudes. ¿Sería un *remake* del primer juego para PSOne? Rotundamente no. ¿Se trataría de un nuevo juego al 100%? Pues tampoco. ¿Estaba cancelado su desarrollo y nunca vería la luz del día? Ni mucho menos. La verdad es que *Metal Gear Solid 2: Substance* nos ha sorprendido a todos. ¿Quién podría haber vaticinado una revisión del juego de PS2 con nuevas misiones VR? Nosotros, desde luego, no... En cualquier caso, olvida todo lo que has leído hasta el momento sobre este tema a través de otras fuentes y échale una detenida ojeada al Primer Vistazo que publicamos este mes. Y, por supuesto, a esta interesante entrevista con la mente creativa que dio vida a la saga Metal Gear.

Revista Oficial Xbox Edición Española: Una de las nuevas opciones de *Substance* es la llamada «Snake's Tales», ¿nos podría explicar en qué consiste exactamente?
Hideo Kojima: En *MGS2: Sons of Liberty* abordamos una historia completa, así que lo que hemos hecho ahora es añadir algunos escenarios al juego (el barco cisterna, la fábrica y la armería), y coger a los personajes (Snake, Raiden, Ocelot y demás) y ponerlos juntos. Así que hemos creado cinco historias diferentes que nada tienen que ver con lo ya visto en *Sons of Liberty*.

ROX: ¿Afectarán estos nuevos elementos de alguna forma al final del juego?
HK: Cada una de esas nuevas historias tendrá su propio final al margen del del juego principal. También puedo deciros que Meryl, que apareció en juegos previos, tendrá un papel en una de esas historias. Y podréis ver a personajes que sólo aparecerán en *Substance* en nuevas situaciones.

ROX: Sabemos que Ninja va a ser ahora un personaje jugable, ¿pero tendrá algunas características o habilidades especiales?
HK: Ninja podrá usar su espada y realizar volteretas, algo de lo que deberemos sacar provecho en diversos niveles del juego. En *Sons of Liberty*, Raiden podía utilizar su espada de forma horizontal o vertical, pero no afectaba de ninguna forma al juego. Ahora, sin embargo, en algunas de las misiones VR tendremos que utilizar la espada de forma concreta en horizontal o en vertical...

ROX: ¿Se han introducido mejoras gráficas que aprovechen el mayor potencial de Xbox frente al de PS2?
HK: Sí, por supuesto. La versión de Xbox tendrá un aspecto algo mejorado respecto a la de PS2, y hemos utilizado técnicas de *bump mapping* en zonas en las que inicialmente hubiésemos deseado hacerlo en el juego original y no pudimos. Algunas otras cosas serán también diferentes en la versión de Xbox. Por ejemplo, las gafas de visión nocturna o de infrarrojos ofrecerán un aspecto diferente. Y, por otra parte, os voy a revelar de forma exclusiva que el juego leerá el reloj interno de la consola, así que si estás jugando de noche las misiones VR serán nocturnas, incluso puede que la meteorología cambie. Así que combinará elementos de la vida real con los de las misiones VR.

ROX: ¿Qué otras opciones se pueden esperar de esta nueva versión de *MGS 2*?
HK: Hemos añadido un par de nuevos modos de juego, como el «Boss Survival», que te permite combatir de forma consecutiva contra los enemigos de final de nivel utilizando alternativamente a Snake o a Raiden. El modo «Casting Theatre» te permite cambiar algunos aspectos de los modelados poligonales, lo que te permite realizar modificaciones sobre los personajes. Podremos lograr que los soldados que se abalanzan sobre nosotros se conviertan en Solid Snake, o aun más divertido, en enternecedoras ancianitas...

ROX: ¿Se ha alterado de alguna forma el sistema de control para sacar provecho del controlador de Xbox?
HK: Sí. Obviamente existen sustanciales diferencias entre el controlador de PS2 y el de Xbox. Yo todavía no he utilizado este último, pero tengo que decir que su tamaño es bastante grande. Estoy intentando imaginar qué configuraciones de control serán las mejores para el juego.

ROX: Aunque se pueda decir que los videojuegos han avanzado hasta tal punto que los desarrolladores pueden crear experiencias cinemáticas, ¿hacia dónde cree que irá el mundo de los videojuegos en el futuro?
HK: Creo que los juegos irán en un par de direcciones diferentes. La primera es aquella en la que asumes el papel de un héroe. Cuando asumes este rol nace una historia que tú, básicamente, tienes que seguir, como ocurría en *Sons of Liberty*. Por otra parte, existe la otra vertiente de juego, en la que los desarrolladores ponen a disposición del jugador unos escenarios. Éste podría ser Internet, donde ofrecemos las herramientas y el lugar para que la gente se reúna y pase un buen rato. También se me ocurre ahora una tercera posibilidad, en la que se incorporen objetos reales como robots y redes de comunicación, combinándolo todo y haciendo algo grande con ello.

ROX: ¿Puede la historia impredecible de una experiencia de juego *on line* competir con la historia bien definida de un juego para un solo jugador?
HK: Creo que por el momento es sumamente difícil intentar contar una buena historia a través de un universo *on line*. Pero que sea muy difícil no significa necesariamente que sea imposible. Sólo lo es por el momento.

ROX: Habrá visto muchos juegos que han sido influidos de una forma u otra por *Metal Gear Solid*. ¿Cuál de ellos le ha impresionado más y cuál desea jugar con mayor anhelo?
HK: *Splinter Cell*. Me gusta como han incorporado la posibilidad de abrir ligeramente una puerta para poder echar un vistazo de forma furtiva o utilizar el fibroscopio. Este instrumento óptico es algo que pensamos utilizar pero que nunca llegamos a hacer porque nos parecía demasiado complicado. Ellos lo han hecho muy bien, así que estoy deseando probarlo. Sería grandioso si pudiéramos convertir este juego en *Metal Gear Solid X*.



LOS MÁS VENDIDOS



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
AGOSTO	ELDER SCROLLS 3: M'WIND	BETHESDA SOFTWORKS	UBISOFT
	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	RAINBOW STUDIOS	ACTIVISION
	CHASE	I-IMAGINE	BAM!
	PRISONER OF WAR	WIDE GAMES	CODEMASTERS
SEPTIEMBRE	CRAMMOND'S GRAND PRIX 4	MICROPROSE	INTERPLAY
	YAGER	YAGER	THQ
	KENGO	LIGHTWEIGHT	UBI SOFT
	LARGO WINCH	UBI SOFT	UBI SOFT
	TOM CLANCY'S GHOST RECON	RED STORM	UBI SOFT
	BALDUR'S GATE	SNOWBLIND	VIRGIN
	WHACKED	PRESTO STUDIOS	MICROSOFT
	RACE OF CHAMPIONS	CLIMAX	ACTIVISION
	STEEL BATTALION	CAPCOM	CAPCOM
	GALLEON	CONFOUNDING FACTOR	INTERPLAY
	CONFLICT: DESERT STORM	PIVOTAL	SCI
	WWF: RAW IS WAR	ANCHOR	THQ
	TAZ WANTED	BLITZ GAMES	INFOGRAMES
	COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	PHANTOM CRASH	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
OCTUBRE	TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	TOEJAM AND EARL III	TJ&E PRODUCTIONS	SEGA
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	BRUCE LEE	RONIN ENTERTAINMENT	UNIVERSAL
	MIDTOWN MADNESS 3	DIGITAL ILLUSIONS	MICROSOFT
	QUANTUM REDSHIFT	CURLY MONSTERS	MICROSOFT
	TUROK: EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM
	SNEAKERS	MEDIAVISION	MICROSOFT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	NAMCO
	MORTAL KOMBAT	MIDWAY	MIDWAY
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	KUNG FU CHAOS	JUST ADD MONSTERS	MICROSOFT
	X-MEN: NEXT DIMENSION	PARADOX	ACTIVISION
	MACE GRIFFIN	WARTHOG	EA
	BLADE II	MUCKY FOOT	ACTIVISION
	CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER	HITMAKER	SEGA
	THE THING	COMP.ART.	UNIVERSAL
NOVIEMBRE	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NEVERSOFT	ACTIVISION
	UNREAL CHAMPIONSHIP	DIGITAL EXTREMES	INFOGRAMES
	FELLOWSHIP OF THE RING	WXP	UNIVERSAL INT.
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	KELLY SLATER'S PRO SURFER	TREYARCH	ACTIVISION
	MINORITY REPORT	TREYARCH	ACTIVISION
	ROCKY	RAGE	RAGE
DICIEMBRE	S. MURRAY WAKEBOARDER	SHABA	ACTIVISION
	FALCONE	POINT BLANK	VIRGIN
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	PROJECT EGO/FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
POR CONFIRMAR	COPS	FOX	VIVENDI
	SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI
	VIRTUA FIGHTER 4.1	AM2	SEGA
	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA
	SHENMUE 2	AM2	SEGA
	PANZER DRAGOON ORTA	SEGA	SEGA
	ULT. BLADE OF DARKNESS	REBEL ACT	CODEMASTERS
	METAL GEAR SOLID 2: SUBS.	KONAMI	KONAMI
	GLADIUS	TBA	LUCASARTS
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	SHAYDE	TBA	METRO 3D
	ARMADA 2	TBA	METRO 3D
	MECH ASSAULT	MICROSOFT	MICROSOFT
	GRAVITY GAMES	MIDWAY	MIDWAY
	AGGRESSIVE INLINE	Z-AXIS	ACCLAIM
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	DUALITY	TRILOBYTE GRAPHICS	PHANTAGRAM

Estas fechas están sujetas a cambios.

El primer mes en que *Halo* no ocupa el primer lugar de la clasificación. *Spider-Man: The Movie* lo ha desbancado y es ahora el videojuego más vendido. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPIDER-MAN: THE MOVIE
EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **TREYARCH**
¡El Hombre Araña contra el Duende Verde y los Siniestros Segundones!

2. MOTOGP
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **CLIMAX BRIGHTON**
Toda la emoción del Mundial de motociclismo en el sillón de tu casa.

3. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

4. DEAD OR ALIVE 3
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Juegos de lucha hay muchos, pero ninguno así de bueno y espectacular.

5. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
La entrada más fuerte. El clásico de fútbol irrumpe en Xbox con fuerza.

6. PROJECT GOTHAM RACING
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
¿Quién puede resistirse a ponerse al volante de coches que parecen reales?

7. NBA INSIDE DRIVE 2002
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE SOFTWARE**
Llega a Xbox la mejor liga de baloncesto del mundo y todas sus estrellas.

8. NIGHTCASTER: TRIUNFO SOBRE LAS TINIEBLAS
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VR1 ENTERTAINMENT**
Los conjuros del joven Arran tienen que vencer a la oscuridad.

9. GUN VALKYRIE
EDITOR: **SEGA** DESARROLLADOR: **SMILEBIT**
Un juego de acción futurista ambientado en un mundo tecnológico.

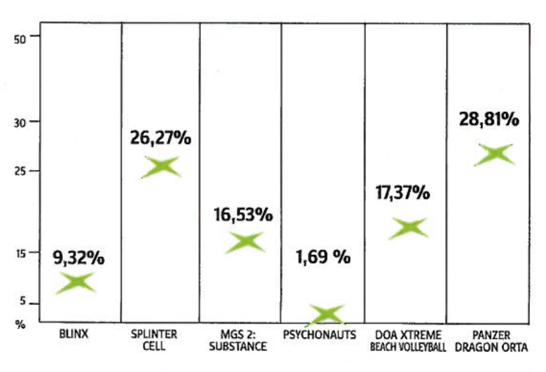
10. RALLISPORT CHALLENGE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Calidad y realismo a partes iguales, y con toda la emoción de este deporte.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál es el *shooter* que más te gustaría ver en Xbox?



¿Con qué juego del E3 te has quedado más impresionado?



Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

Aquí huele a no-muerto

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: VIS INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: THQ
FECHA DE LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003



ACLAMEMOS, una vez más, al rey. Vuelven Ash y su banda de poseídos en una nueva incursión en el mundo de los videojuegos. Amputémosle sin más los miembros al abominable juego multiformato *Evil Dead: Hail to the King* del año pasado y empujemos su torso por las escaleras del sótano.

La presencia al timón de VIS Interactive –el desarrollador del próximo *State Of Emergency*– es un buen indicador de la calidad que le suponemos a este juego. Aquí, Ash se equipa con un arsenal de armas destroza-zombis (pala, escopeta, sierra mecánica y ametralladora) para defender la ciudad de Deadborn de los ejércitos de los no-muertos. En el centro de este revoltijo de sangre y vísceras se halla el Libro de los Muertos, el Necronomicón.

Nos han prometido que será el título basado en la saga Posesión Infernal más completo que nunca hemos visto; no sabemos a qué se refieren con eso, pero mientras logren capturar el espíritu *gore* de baratillo de la celebrada trilogía de Sam Raimi, ya nos bastará.



Con una escopeta y una sierra mecánica a mano, va a ser una noche larga.



No hay ejército que le tosa. buenos.



«¡Ajajajajajajajajajajajajjajajajaja!»

WWE CRUSH HOUR

Donde cada luchador tiene un cinturón... de seguridad

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PACIFIC COAST PWR&LGT
DISTRIBUIDOR: THQ
FECHA DE LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003



NO PODEMOS decir que han estado pensando demasiado. Tómese una selección de refunfuñantes hotentotes de la WWE, encájense en el asiento del conductor de una serie de «autos de choque» y enfréntense entre sí en un frenético rally destructor. Lubríquense un poco las partes corporales expuestas y obtendrás *WWE Crush Hour.* (Recuerda que la lucha libre -WW- ya no tiene una «F».)

En esta ocasión, podremos encarnar a una de las 20 superestrellas del cuadrilátero que aparecen. Cada una de ellas cuenta con un automóvil con el que causar estragos en cualquiera de los 12 escenarios destructibles. «The Big Show», alias «Valla de contención humana», va a todo trapo en su Big Rig, mientras que «The Rock» se dedicará a dejarte las derrapadas de su Speedster marcadas en el trasero.

Además del desenfrenado combate motorizado, se incluirán los modos «Ladder» y «Hardcore», aunque ignoramos cómo se podrán trasladar esas pruebas de la WWE al mundo de las carnicerías sobre ruedas tipo *Twisted Metal*

Aunque el juego se centrará, suponemos, en el espectacular caos al volante, hay abundantes aderezos de auténtica lucha libre. El veterano comentarista Jim Ross será el encargado de glosar tamaña masacre de metal, y no faltará un buen surtido de puyas lamentables y demás sandeces a cargo de los famosos luchadores en persona.

Para salir airoso en este juego te hará falta algo más que una llave inglesa en los leotardos y un entrenador que intenta sacar el máximo provecho de tu pelea dando voces en la esquina y con una toalla siempre en la mano. En cuanto sepamos más cosas acerca de este juego serás el primero en saberlo.



Parecido a *Crash*, pero con enormes cañones.



RVD se prepara a dar rienda suelta a su furia.



TIMESPLITTERS 2

El tiempo en sus (ocho) manos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: FREE RADICAL DESIGN
DISTRIBUIDOR: EIDOS INTERACTIVE
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



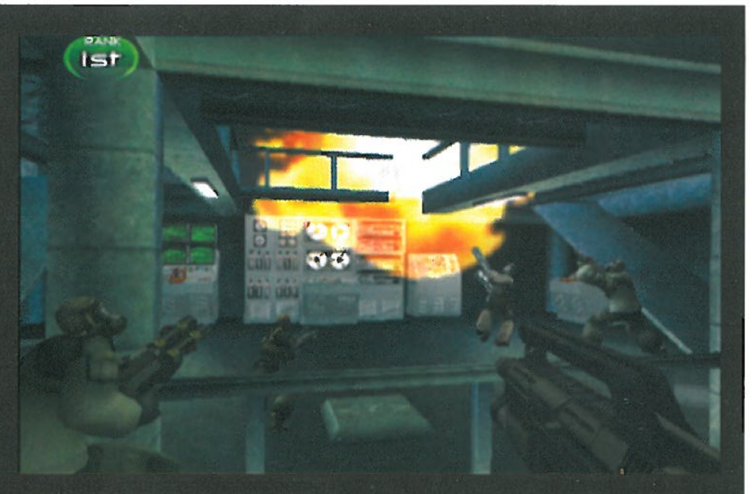
LO QUE de entrada más nos gusta de *TimeSplitters 2* es que el excelente elemento de un guión imprevisible es probablemente lo único del *shooter* original que no han retocado, rediseñado o alterado para esta frenética, divertida y prometedora secuela.

Los TimeSplitters que dan título al juego son una raza malvada que, al igual que el rostro de Matthew Broderick, existen fuera del tiempo y el espacio. Abren agujeros en el continuo y suponen una desastrosa amenaza para la humanidad. Tu misión, como marine espacial de primera, es perseguirlos a través de un portal temporal a lo largo de nueve periodos distintos de la historia, incluyendo el salvaje oeste y un Neo Tokio parecido al mundo de *Akira*.

La campaña para un solo jugador se basará en una historia elaborada con muchos objetivos y una lograda estructura en las misiones; el modo para uno solo del original no era más que un sofisticado juego de capturar la bandera. Esta grata decisión debería aportar mucha más profundidad y variedad a un combate ya de por sí refinado.

En cambio, el aspecto multijugador de *TimeSplitters 2* será exhaustivo, permitiendo a cuatro personas compartir pantalla y embarcarse en misiones o en un *deathmatch* puro y duro. Se puede personalizar hasta el más mínimo detalle y, cuando te hayas pulido todos los niveles y desbloqueado todos los personajes (con la asombrosa cifra total de 80), puedes utilizar el completo editor de niveles a fin de improvisar unos mapas multijugador para morirse. Así, tal y como suena.

La espera ya no debería ser muy larga. iBien!



↑ iNo dispares! iSon de tu equipo!



↑ A éste sí, ¿ves? Quítale las penas.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

Es como si el muro de Berlín nunca hubiera caído...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: BOHEMIA INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
FECHA DE LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002



ESTO NO son guerras de pega. Estamos ante la Guerra Fría y una sola bala enemiga basta para terminar con tu campaña.

Operation Flashpoint fue aclamado con toda justicia como lo mejor en juegos de combate militar con ocasión de su lanzamiento para PC en la primavera de 2001. Cada detalle preciso estaba capturado a la perfección, desde la autenticidad del arsenal militar, tanto en las armas de fuego como en los vehículos, hasta la velocidad real del sonido, de modo que era posible recibir un balazo antes de oír el disparo de la pistola de donde salió.

La naturaleza letal del campo de batalla estaba tan bien plasmada que los marines estadounidenses lo han estado utilizando como simulador de entrenamiento desde diciembre de 2001.

Cold War Crisis será una versión mejorada del título de PC en la que dirigirás a un escuadrón en misiones vitales en las ficticias islas Malden. Como dijo Jonathan Smith, de Codemasters, «la versión para Xbox ofrece el doble de acción que en el original de PC, con la inclusión de las misiones mejoradas de la Resistencia. Estamos depurando los controles y la interfaz para lograr la máxima jugabilidad, y reforzando los efectos gráficos para aprovechar al máximo el hardware».

La serie de *bonus* en las campañas de la Resistencia se centrará en el alzamiento rebelde y sus intentos de aplastar la invasión del ejército soviético. Deberás controlar al exsoldado de las fuerzas especiales Victor Troska y dirigir una banda de valientes luchadores contra la amenaza roja.

Quien ansíe acción enérgica y exigente en la zona de combate no puede perderse el detallado *dossier* que ofreceremos en meses venideros.



↑ ¿Merodeamos por los edificios o hacemos de francotirador desde un arbusto?



↑ Aquí necesitarás unos nervios de acero...



↑ Adéntrate en la zona de guerra por los aires.



AVANCES

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

El regreso del mejor juego de *skateboard* del mundo

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002



LO HEMOS visto, hemos jugado con él y nuestro semblante rebosa felicidad tan sólo de pensar en la posibilidad de poder seguir disfrutando con esta serie. Sabemos de antemano que va a superar a *THPS3* en términos de escenografía -pistas mayores, efectos visuales más complicados, editor actualizado de terrenos de competición-, pero ¿será globalmente superior?

Como siempre, te verás obligado a guiar al patinador que hayas elegido a lo largo del denominado modo «Career», atravesando niveles repletos de temas diversos. Entre las pistas nuevas se incluyen las ubicadas en un zoo y en un campus universitario, con minijuegos de baloncesto y de tenis.

En este caso desaparece el tramo cronometrado de dos minutos en el modo «Career». En su lugar, los tipos que te encuentres por los distintos niveles te van a marcar objetivos. Puede que te reten a una competición a puntos, o a efectuar una búsqueda S-K-A-T-E. Intenta ganar y si lo haces puede que el propio nivel se abra para dar paso a más áreas de juego.

El único añadido a tu arsenal de trucos lo constituye el «Spine Transfer», un movimiento de enlace utilizado en combinación con el invertido y el manual con vistas a efectuar determinados King Kong Combos. Además, te permite alinear tu tabla mientras te hallas en medio del aire, de modo que si sobrepasas el límite de una rampa verde situada de acuerdo con un ángulo embarazoso, puedas enderezarte en el aire y continuar la figura combinada una vez hayas aterrizado.

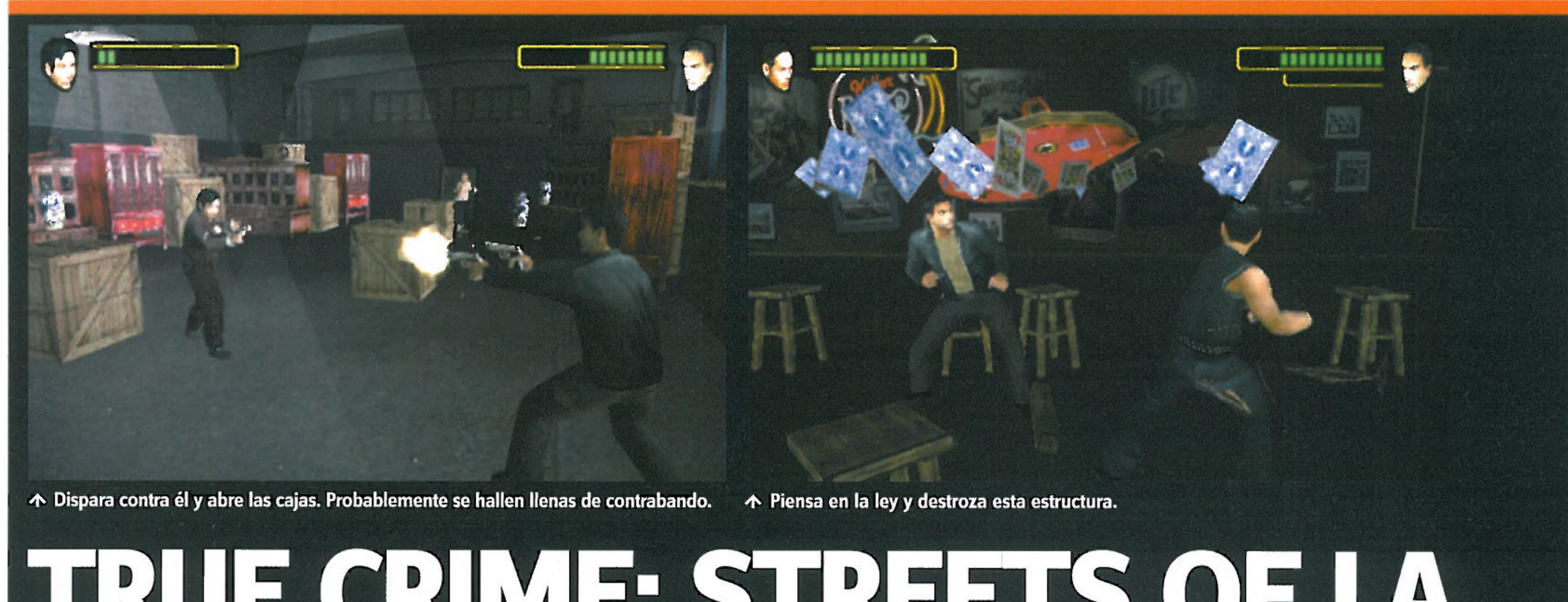
Estas características nuevas no son otra cosa que las adiciones propias de todas las nuevas versiones, pero, ¿qué otras características sólo Xbox cabe esperar (los extras del *THPS3* se reducen a un nivel y a un personaje nuevos)?



¿Eres capaz de hacer esto?



Bob Burnquist reaparece en *THPS4*.



Dispara contra él y abre las cajas. Probablemente se hallen llenas de contrabando.

Piensa en la ley y destroza esta estructura.

TRUE CRIME: STREETS OF LA

¿Quién es Nick Kang? He aquí porqué debes ir con cuidado

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: LUXOFLUX
EDITOR: ACTIVISION
FECHA DE LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003



PUES BIEN, es la estrella de la reciente campaña promocional de Activision en Estados Unidos «Who is Nick Kang?» y, por fin, su identidad quedó al descubierto durante la celebración del E3. Se trata de un detective muy temperamental, obsesionado hasta límites irresponsables en eliminar el submundo criminal de Los Ángeles, que conduce y se abre paso a balazos entre una recreación de un área de 400 millas cuadradas de la ciudad de Los Ángeles. También es la estrella de *True Crime*, un título que no difiere demasiado de *GTA3*, y un hombre que podría situarse a la altura de Max Payne en cuanto a muecas sarcásticas durante los episodios de venganza se refiere.

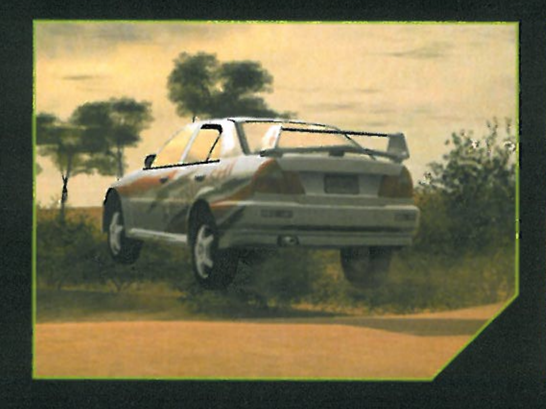
Inspirado en las películas de acción realizadas en Hong Kong (piensa, por ejemplo, en *Hard Boiled*, de John Woo), Nick puede dar rienda suelta a unos peculiares combates de artes marciales, utilizando tanto los puños como las pistolas, cuando los combates se trasladan a las zonas densamente pobladas de China y Rusia, repletas de garitos de juego y truhanes. En relación con la trama principal, existe la promesa de 20 misiones, con unas 100 empresas colaterales con las que entretenerse entre las misiones sin por ello perder el apetito.

Visita a los comerciantes locales de armas, a los mecánicos de coche o las pastelerías, para obtener información y recursos. También puedes apuntarte a una escuela de artes marciales o de tiro para agudizar tus habilidades con vistas a eludir a los malhechores.

Para todos los interesados en luchar contra el crimen organizado y en experimentar sensaciones fuertes en su Xbox, este juego puede constituir toda una promesa.



La lluvia de balas al estilo *Payne*.















CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.

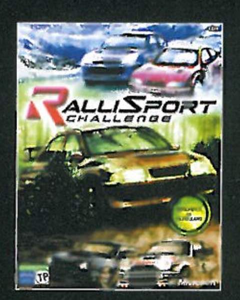




DICE

SÓLO EN XBOX

Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.



www.xbox.com/es/rallisport

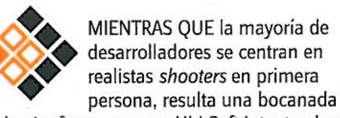
PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.



TOTALMENTE EN CASTELLANO

XIII

Xbox acoge a un emocionante cómic



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**

MIENTRAS QUE la mayoría de desarrolladores se centran en realistas *shooters* en primera persona, resulta una bocanada de aire fresco ver que Ubi Soft intenta algo diferente. Puede que *XIII* esté basado en un cómic belga del que nunca haya oído hablar, pero no dejes que eso te desaliente, ya que la historia toca temas bastante universales. «*XIII* comienza con el asesinato del presidente mientras visita una ciudad -nos contó el productor Julien Bares–. La única pista sobre la identidad del ejecutor la aporta una película no profesional rodada por un espectador que logra captarlo con su cámara.» ¿Te suena de algo?

Interpretas a un misterioso guerrero conocido únicamente como XIII, el número que tenía tatuado en el brazo cuando lo encontraron inconsciente en la playa, arrastrado por la corriente y con una bala en la cabeza. Sorprendentemente, el único efecto a largo plazo de sus heridas es su amnesia, pero las cosas van enseguida de mal en peor cuando se convierte en el principal sospechoso del asesinato del presidente. Con ayuda de otros tres personajes –Jones, Amos y Carrington–, XIII deberá sacar a la luz la verdad sobre los hechos que condujeron a su descubrimiento en la playa averiguando quién mató en realidad al presidente. Bastante universal, ¿no?

Gran parte del tiempo de desarrollo de *XIII* se ha invertido en crear los modos multijugador, incluyendo el juego *on line*. «Como Xbox es una máquina mucho más potente que las demás consolas, todos los niveles serán mayores, incluso en comparación con la versión PC», prosiguió Bares. «Crearemos un servicio *on line* y estudiaremos la posibilidad de ofrecer algún tipo de contenido episódico una vez que el juego se ponga a la venta. La versión de Xbox incorporará asimismo un modo multijugador exclusivo no visto en otras versiones de consola.»



Dentro de nada verás nieve roja.



Fíjate en la estética de trazos de los gráficos.



Dibujos animados para un mundo de cómic.



¿Hay que matar en silencio? Tira de ballesta.



¿Quién es XIII? ¿Quién es el asesino? ¿Y por qué te persiguen?



El piloto automático te permite luchar mejor...



...pero es demasiado lento para ganar carreras.

CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS

Una competición sobre dos ruedas distinta

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KODAK**

EDITOR: **THQ**

DISTRIBUIDOR: **PROEIN**

FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**



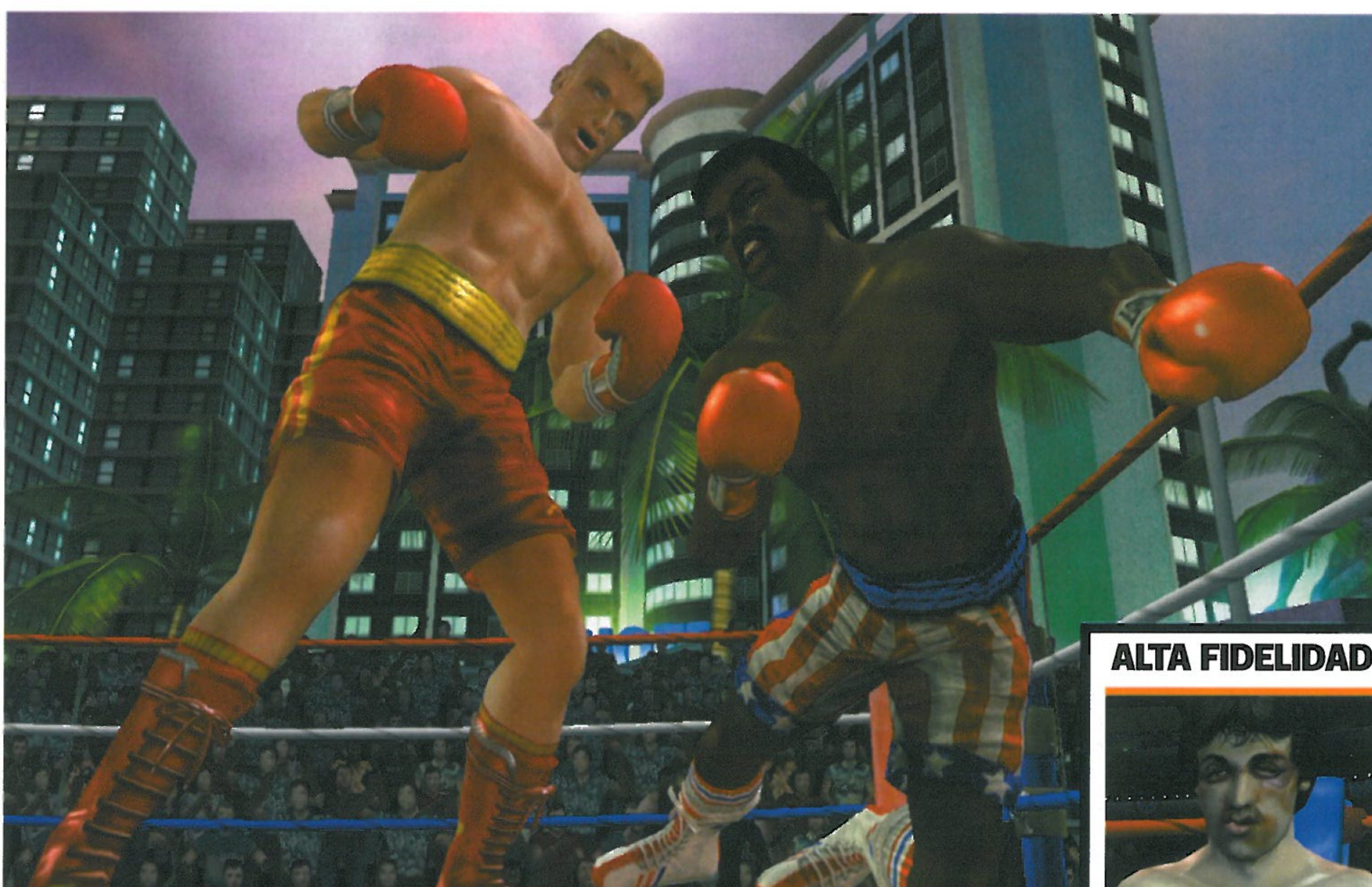
NOS GUSTA que hombres fornidos y sudorosos nos digan que somos débiles ya que es una parte esencial de cualquier buena experiencia de aprendizaje. En este caso, el modo «Tutorial» de *Circus Maximus* tiene la obligatoria voz grave de cualquier instructor en plan *Oficial y caballero* soltando el discursito para el impertinente de turno. Y es que llevar una cuadriga tiene mucha más miga que fustigar a unos jamelgos y poner cara de Charlton Heston.

Nos tuvimos que tragar 16 lecciones antes de ganarnos nuestro vehículo, y nos resultaron muy útiles para empezar en el modo principal, «Carrera», en el que tu personaje pasa de ser un modesto principiante sin experiencia a un todopoderoso símbolo de orgullo nacional para el imperio romano. Bueno, al menos esa es la idea. O si no, puedes abrirte paso por el modo «Arcade», una serie de 19 circuitos que permiten poca cosa más que un sangriento *sprint* de cara a la línea de meta. Aunque es un concepto nuevo, de momento no se deja jugar demasiado bien. Te daremos cuenta de nueva información en cuanto la tengamos.



Un buen empujoncito hace maravillas.





↑ «¡Tira la toalla, tira la toalla!» ¿Y no podría lavarse y ya está?

IMÁGENES EXCLUSIVAS

ROCKY

Castigando hígados

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: RAGE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002



CON TODAS las victorias que ha tenido en el celuloide, Rocky Balboa está a punto de enfrentarse a su mayor desafío hasta la fecha. Es más difícil que perseguir gallinas el mejorar su juego de piernas, y potencialmente más humillante que llevar lamentables gorritos de lana en público. Ha vuelto, y esta vez protagoniza un juego de boxeo, un género que no se ha distinguido demasiado por lo entretenido de su propuesta. No sólo eso, sino que es un derivado con licencia demasiado... ¡impuro! Los corredores de apuestas catalogarían *Rocky* como un segundón, pero los entendidos que han jugado –como nosotros– apostarían por él como gran favorito. Y es que el juego, que se ve pero que muy prometedor, demuestra también estar decidido a combinar una lograda acción pugilística y –atención– diversión. Tal como dijo Mark Sample, diseñador de Rage: «Hemos intentado casar deliberadamente accesibilidad y realismo con la fluidez y respuesta de los juegos de lucha japoneses más evolucionados, ya que queremos un juego que atraiga por igual tanto a los entusiastas del boxeo como a los de la lucha.»

La versión final tendrá un ambicioso modo «Carrera» que hará un uso importante de los personajes, escenarios y hechos de las cinco películas, incluyendo modos de entrenamiento consistentes en golpear media res mientras el viejo entrenador Mickey te da consejos. Siendo malos como Drago los jefes de este modo, el juego parece transmitir el espíritu de *Rocky* increíblemente bien.

Y además se deja jugar. Los puñetazos precisos te provocan muecas de dolor. De esta forma, los rostros se hunden, hinchan y parten de una forma tan convincente que puede que te sorprendas gimiendo «¡Adrián!» con los párpados medio cerrados. *Rocky* se perfila como uno de los mejores usos de una licencia cinematográfica en mucho tiempo.



↑ **Cansado de recibir, Mr. T se pasó más tarde al *Equipo A*.**

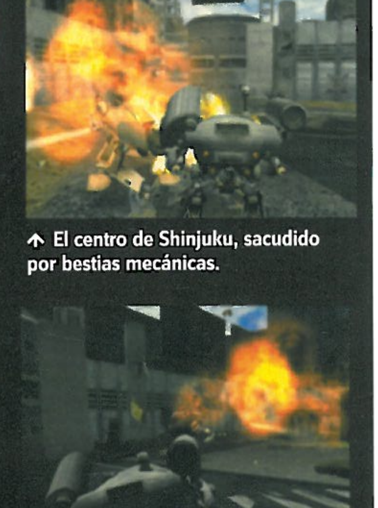
ALTA FIDELIDAD

↑ **Se dio con una puerta...**

LA ESENCIA de la serie parece haberse capturado a la perfección. Lo tiene todo: música, escenarios y peculiaridades. Cada boxeador está recreado en todo su esplendor. El punzante Apollo Creed esquiva, se escabulle y revolotea por el cuadrilátero como sólo él sabe. Por su parte, Ivan Drago es una mole de tío bien asentada con la capacidad de lanzar pullas rusas sin gracia y unos derechazos que dejan K.O. a cualquiera.

Todas las guisas fílmicas de Rocky están aquí. *Rocky I* está un pelín fofo, el *II* tiene unos abdominales lustrosos y el pelo cardado exacto, mientras que los últimos Balboas se ven más arreglados y menos lozanos.

PHANTOM CRASH


El centro de Shinjuku, sacudido por bestias mecánicas.

«¡Eh, ese era mi puesto de helados!»

Operación Triunfo 2.0

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: GENKI
EDITOR: PHANTAGRAM
DISTRIBUIDOR: POR CONFIRMAR
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



SÓLO UNOS pocos de nosotros habremos estado de verdad en Shinjuku, Japón, pero seguro que la mayoría nos hemos pasado varias horas allí. Nos habremos subido a sus aceras en *Project Gotham*, o dejado en *JSRF* nuestra inimitable marca grafitera en sus callejones. Ahora tenemos la posibilidad de guerrear, con un Tokio de un futuro cercano desmoronándose bajo la agresión de la contaminación y el recalentamiento global.

La ciudad ha sido evacuada tras ser declarada peligrosa pero, como en el superpoblado Extremo Oriente no se desperdicia nada, el sitio abandonado se ha rediseñado como superescenario para el deporte del *rumbling*. Y como esto es Japón, el nuevo deporte tiene que ver con robots. Robots muy grandes que proporcionan combates explosivos cuerpo a cuerpo sólo para el entretenimiento de la audiencia.

Los vehículos de ataque disponibles se llaman Scoobees, pero no dejes que ese nombre tan mono te desanime. Son enormes y vienen con un imponente arsenal de serie, por no mencionar los dispositivos de camuflaje de cara a solapadas tácticas de escondite. Como puedes ver por las fotos, el juego no va a ser ni mucho menos descarnado y realista, y esperamos que se centre en suministrar grandes dosis de diversión mecanoide. En esta fase tan preliminar aún no hay gigantescos pandas robot que estén confirmados, pero te tendremos al día si en los próximos meses se diera el improbable caso.

CONFLICT: DESERT STORM

Sol radiante, plomo ardiente y frío acero. Bienvenidos al Golfo

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
EDITOR: SCi
DISTRIBUIDOR: PROEIN
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



LA GUERRA del Golfo de 1991 sirve de marco a este juego para cuatro miembros de operaciones especiales. Hemos jugado a las misiones de entrenamiento, pasado por el cañero entrenamiento de armas y la pista americana y tan sólo hemos arañado las complicadas técnicas de gestión del equipo. El juego fomenta la cohesión de la unidad con la novedosa característica de poder incapacitarte a los hombres en vez de matarlos, de modo que si arriesgas otro hombre para que eche mano del botiquín antes de que se desangren, se recuperarán para continuar la misión. En nuestro caso evitamos que uno se nos convirtiera en prisionero de guerra.

Con la inclusión tanto de fuerzas especiales de los EE.UU. como del Reino Unido, resulta curioso oír, además del típico «¡Señor, sí señor!» de la Delta Force yanqui, otras frases con acento británico. Esta nueva versión supone una gran mejora sobre la inestable versión que habíamos visto con anterioridad, de modo que la versión final podría ser asombrosa si Pivotal Games sigue incorporando mejoras de tanta calidad a esta increíble velocidad.

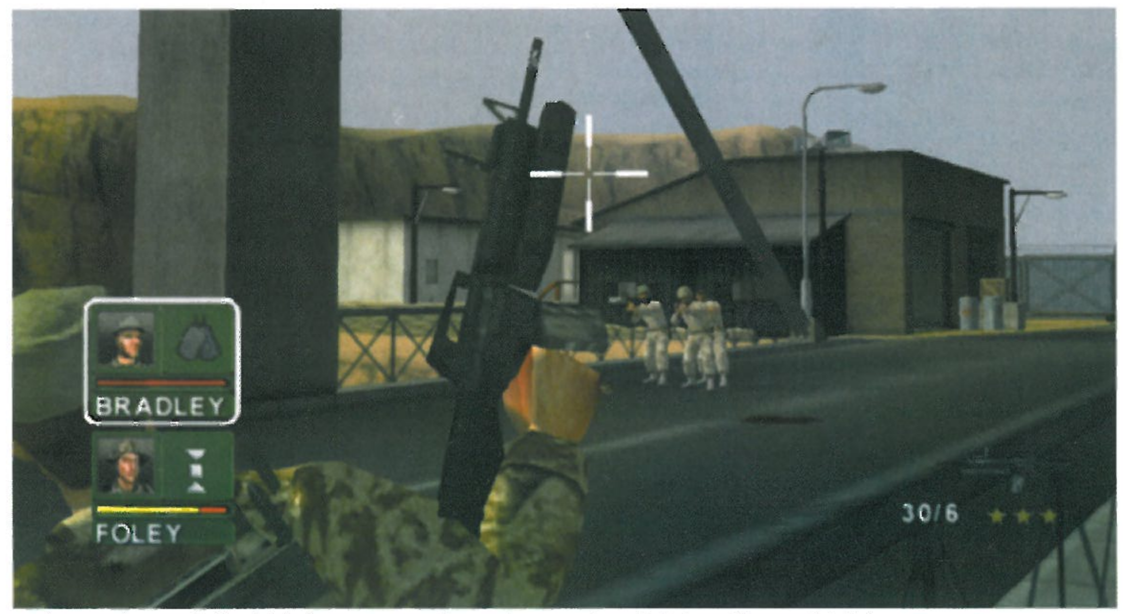

Lo escabroso del terreno permite sigilosos ataques con cuchillo.



Los pozos de petróleo en llamas aportan una escalofriante y atmosférica calima.



Cada puerta y ventana puede ocultar un peligro.



Aunque algunos niveles del desierto son poco densos, los cuarteles y ciudades están muy detallados.



↑ Las flores de color azul sirven a modo de potenciadores turbo. No utilizarlas es un peligro que estás en tu derecho de correr.

ANTZ EXTREME RACING

Existen carreras en el fondo del jardín

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: DREAMWORKS
EDITOR: EMPIRE INTERACTIVE
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002

HACER OSTENTACIÓN de la licencia de una gran película en un juego de *karts* no resulta infrecuente en estos tiempos, pero *Antz Extreme Racing* tiene toda la solidez que requiere este tipo de carreras. Aquí encontramos a todos los personajes de la película de dibujos animados de DreamWorks, realizada en 1998, y además hay algunos personajes ocultos que se pueden desbloquear a través de una serie de campeonatos organizados para demostrar que existe un lugar mejor para los escarabajos: la mítica Insectopia.

El jugador se ve obligado a conducir toda clase de vehículos excéntricos, relacionados con los insectos, desde abejas que arrastran carruajes hasta escarabajos peloteros con una silla de montar.
Incluso hay latas de sardinas y de refrescos a disposición de todo el mundo. El campeonato tiene lugar en cinco mundos distintos: Anthill, Forest Park, Frozen Pond, la City e Insectopia. Pero un juego de carreras de *karts* no estaría completo si no dispusiera de *power-ups*. Durante cada carrera puedes atrapar turbos, moscas domésticas, defensas... (Véase «Detección de potencia»).

Antx Extreme Racing no ofrece nada que sea extraordinariamente nuevo, pero para los jugadores más jóvenes y para todos aquellos que deberían estar mejor enterados, este juego puede constituir un entretenimiento muy decente basado en lo que ocurre en las pistas de carreras. Y su música, sencillamente excepcional, constituye una seria candidata al galardón de «Banda Sonora del Año».

↑ *Power-up* como refugio.

DETECCIÓN DE POTENCIA

En este juego existen diversos *power-ups* disponibles. Conduce hasta situarte encima de unas cosas que se parecen mucho a cardos multicolores y obtendrás premios. Al cabo de unos cuantos juegos resulta bastante evidente que para acabar primero los *power-ups* resultan vitales. Tal vez pienses que la instantánea de encima corresponde a algún tipo de potenciador cerebral que te permita calcular la velocidad de tu *kart*, pero de hecho no es otra cosa que un refugio. Muy útil cuando se ocupa el primer puesto y los perseguidores disparan...



↑ No es un partido de cricket. ¡Es un grillo!

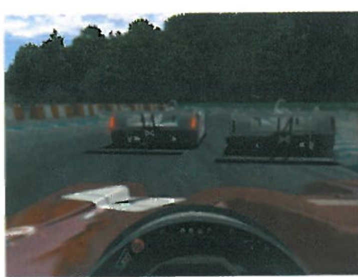


↑ En sus puestos, listos, ya...



TOTAL IMMERSION RACING

No es para jugar en la bañera


↑ ¿Habrá sitio para adelantar?


↑ Faros puestos de día. Anda que...

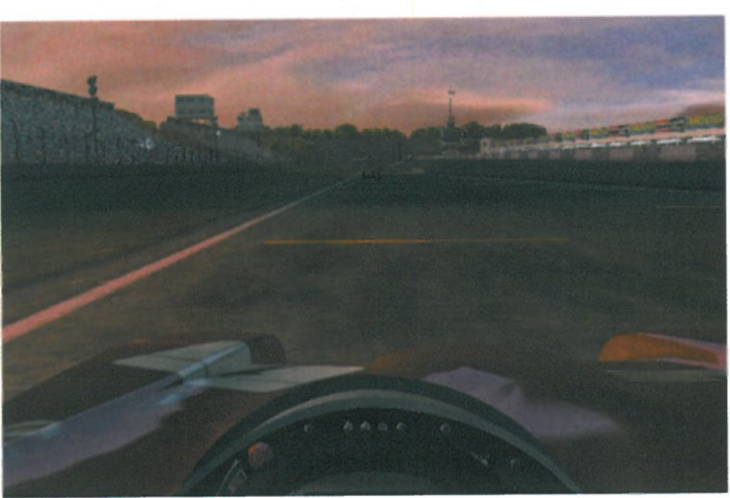
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAZORWORKS**
DISTRIBUIDOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**



SIGUIENDO el ejemplo de *Colin McRae 3* y *TOCA Race Driver*, en el sentido de que se nos ponen melodramáticos al crear historias que acompañen la acción al volante, parece que lo último en juegos de conducción es inyectar algo de personalidad al asunto. *Total Immersion Racing* roza el culebrón en tu periplo hacia el Olimpo de los pilotos. Te enfrentarás a oponentes de talla mundial en circuitos reales como Monza, Sebring y Rockingham en tu tentativa de pasar de novato de poca monta a campeón con todas las de la ley.

Por el camino harás amigos, recibirás consejos y te las verás con rivales de memoria elefantina. Fastidia a alguno en los primeros compases de una temporada y –gracias la IA de los pilotos enemigos– puede ser que espere a la última carrera para vengarse introduciendo su alerón delantero por tu tubo de escape.

En Razorworks son expertos en la simulación (suyos son los belicosos *Enemy Engaged* y *Comanche Hokum* para PC), y la perspectiva de ver cómo se les da el cambio a una conducción de gran realismo resulta intrigante. La gran pregunta es ¿deberían McRae o Geoff Crammond y su *Grand Prix 4* ir miranda su retrovisor? Averígualo en estas páginas según se acerque el momento de la salida.


↑ La imagen desde dentro de los coches es realmente espectacular.

ALTER ECHO

Todo el mundo ha salido a perseguirte

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **OUTRAGE GAMES**
EDITOR: **THQ**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**



PUEDE QUE los árboles sientan el dolor y que las colinas sean seres vivos. Pero con independencia absoluta de que la Tierra sea un planeta vivo tal como nos lo han querido hacer creer algunos personajes malhumorados con sus pancartas, lo cierto es que este planeta de *Alter Echo* realmente lo está, y buena prueba de ello es que lo tienes delante de tus narices, aullando para hacerse con tu sangre.

Se trata de un lugar muy sensible a las percepciones, ostensiblemente molestado por tu personaje Kevin, cuya tarea consiste en destrozar este planeta golpeando su superficie. Kevin está equipado con una vestimenta de combate trimórfica, realmente atractiva, que es capaz de transformarse en tres configuraciones de ataque igualmente útiles: «Melee», perfecto para combates íntimos y embarullados; «Gun», con Nevin en calidad de gigante *mech* luciendo cañones de mano y lo último en materia de armas arrojadizas, como pueden ser las granadas; y «Stealth». Este último modo sería el que debería distinguir *Alter Echo* de juegos estilo *Gun Metal*, ya que te permite escalar muros y efectuar matanzas silenciosas entre los integrantes de la oposición.

No sirve para nada apuntar con el fusil al suelo y apretar el gatillo a lo largo de semanas enteras. Luchar contra un planeta real significa enfrentarte a los enemigos que aparecen constantemente, emergiendo de los propios estratos biomecánicos del mundo, así como buscar los puntos débiles de su estrategia. De modo que se nos promete un flujo frenético de acción incesante. Perfecto.


↑ Cara a cara en la forma *mech*...


↑ ...O pistolas para una acción a distancia.


↑ Necesita un par de granadas en los morros antes de romperse en mil pedazos.



Informática y videojuegos



BLOOD OMEN 2	69,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX	64,95
DEADLY SKIES	64,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN VALKYRIE	59,95
HALO	69,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER	69,95
MOTO GP	67,95
NBA INSIDE DRIVE 2002	59,95
NEW LEGENDS	69,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORTS CHALLENGE	59,95
WRECKLESS	69,95


CABLE ADAP. RF MICROSOFT

24,95

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD

37,95

C. PAD INTERACT POWERPAD PRO
42,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE

29,95

¡ELIGE TU PACK!



XBOX + BURNOUT 339,95

XBOX + HALO 329,95

CONSOLA XBOX 299,00

CONTROLLER MICROSOFT

39,95

DVD M. PLAYBACK KIT MICROSOFT

49,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK

49,95

MEMORY CARD 8 MB INTERACT

36,95

MEMORY UNIT MICROSOFT

49,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA
79,95

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

69,95

CIRCUS MAXIMUS

69,95

GAUNTLET DARK LEGACY
69,95

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX

69,95

HUNTER: THE RECKONING
69,95

LE TOUR DE FRANCE
69,95

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

69,95

OFF ROAD WIDE OPEN
69,95

PRISONER OF WAR
69,95

RED CARD SOCCER
69,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE

72,95

SPY HUNTER

69,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

69,95

TD OVERDRIVE

59,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE

69,95

WINTER X-GAMES SNOWBOARDING

69,95

AZURIK: RISE OF PETATHIA

59,95

BLOOD WAKE

49,95

DEAD OR ALIVE 3

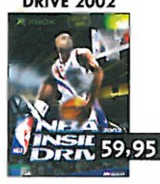
59,95

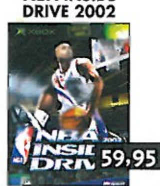
FUZION FRENZY

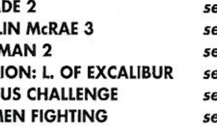
49,95

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS

59,95

NBA INSIDE DRIVE 2002

59,95





AGGRESIVE INLINE	agosto
FILA WORLD TOUR TENNIS	agosto
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	agosto
COMMANDOS 2: MEN OF C.	septiembre
BALDUR'S GATE DARK A.	septiembre
BLADE 2	septiembre
COLIN McRAE 3	septiembre
HITMAN 2	septiembre
LEGION: L. OF EXCALIBUR	septiembre
LOTUS CHALLENGE	septiembre
X-MEN FIGHTING	septiembre

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Via s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena. L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Se aproxima el día «D», hora «H»

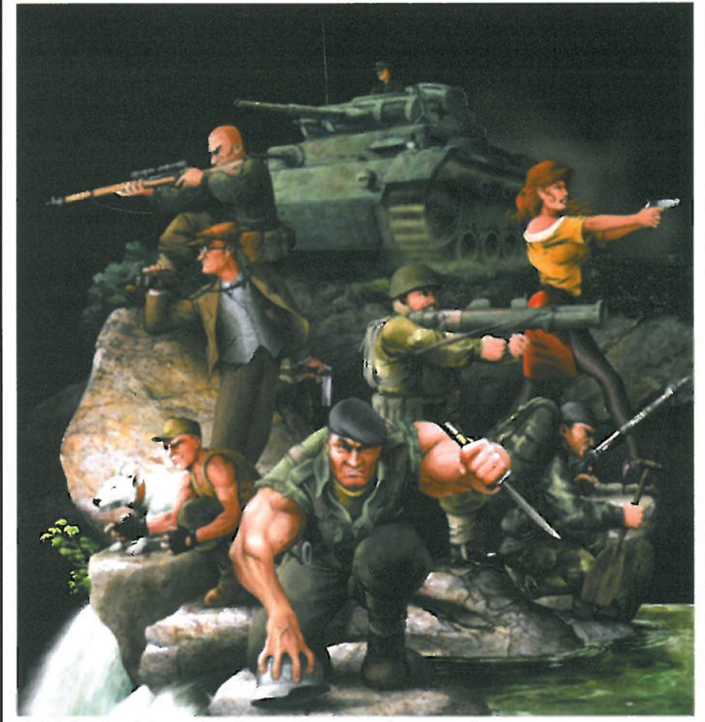
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002



HABLAR DE *Commandos* es hablar si no del mejor videojuego creado en nuestro país, sí por lo menos del juego español más vendido dentro y fuera de nuestras fronteras. Las dos entregas del juego editadas hasta el momento para PC fueron unánimemente aclamadas por la crítica especializada, y tal fue su éxito de ventas que finalmente Pyro Studios se ha decidido a dar el salto y trasladar su popular juego a las consolas de nueva generación, entre ellas, por supuesto, Xbox.

El juego es una perfecta combinación entre estrategia y acción que recrea algunos de los momentos más emblemáticos de la Segunda Guerra Mundial, algunos de ellos trasladados también con notable éxito a las pantallas cinematográficas. Así, visitaremos lugares como Colditz, los cañones de Navarone, el Pacífico... hasta un total de 12 misiones que transcurren en nueve entornos diferentes. Para intentar cumplimentarlas se pondrán a nuestra disposición un total de nueve comandos diferentes, cada uno de ellos con sus propias habilidades: espía, artificiero, boina verde, conductor de lanchas, ladrón, conductor, francotirador, seductora y un perro llamado Whiskey. No todos estarán disponibles en todas las misiones, ya que en cada una de ellas se nos asignarán un número determinado de componentes del equipo cuyas habilidades deberemos combinar de forma alternativa para llevar a buen puerto nuestros objetivos.

Además de su jugabilidad, el factor más llamativo de *Commandos 2* es su espectacular motor de juego y sus impresionantes gráficos, que en la versión que hemos probado se muestran prácticamente idénticos a los de PC. Lo único que se ha modificado es el sistema de control, para adaptarlo al *pad* de Xbox en sustitución del teclado y el ratón del PC. Por lo que hemos podido comprobar, el sistema elegido resulta al principio un tanto confuso, pero después de un buen rato jugando empieza a resultar bastante cómodo. En cualquier caso, los tutoriales incluidos son una baza importante a este respecto.



Todos los integrantes de nuestro grupo de comandos.

GRUPO SALVAJE

Estos son los nueve componentes de nuestro equipo de comandos. De utilizar adecuadamente cada una de sus respectivas habilidades dependerán directamente nuestras posibilidades de éxito. Es importante reseñar que se pueden intercambiar entre sí los objetos que transportan.



Los escenarios están recreados a partir de los auténticos.



Podremos conducir todo tipo de vehículos.



Escenarios nocturnos y diurnos.



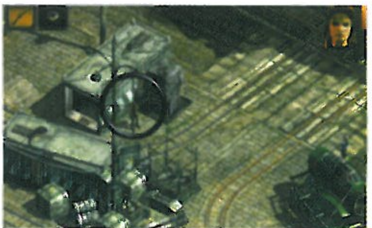
Accederemos al interior de edificios.



Dispondremos de granadas, lanzallamas, minas...



Hay nueve entornos diferentes.



El motor gráfico es similar al de PC.

100% PURE FREESTYLE



¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™



APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP TOTALMENTE EN CASTELLANO

TOUR DE FRANCE

El mundo del ciclismo llega por fin a Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KONAMI**
EDITOR: **KONAMI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**



A PESAR de su más que considerable popularidad en nuestro país y en gran parte de Europa, el ciclismo era hasta ahora un deporte claramente marginado dentro del mundo de los videojuegos, y de hecho no creemos recordar ningún título que lo haya abordado en consola alguna. Por fortuna, Konami, una de las compañías especializadas en el género de los simuladores deportivos, va a sacar al ciclismo de este ostracismo, y lo va a hacer con un juego que gira en torno a una de las carreras más prestigiosas de este deporte: el Tour de Francia.

Sin embargo, conviene dejar claro desde el principio que este juego no sólo nos propone correr la ronda francesa en nuestra consola, sino que en realidad podemos disfrutar de una completa oferta que aborda el mundo del ciclismo desde multitud de aspectos. Contaremos con opciones de práctica para aprender a manejar el juego de forma correcta, y también con la posibilidad de disputar carreras cortas o contrarrelojes, estas últimas en solitario.

Por supuesto, el modo «Tour de France» es una de las opciones del menú principal, pero en contra de lo que cabría pensar, acceder a esta modalidad no nos llevará directamente a tomar parte en la carrera francesa. En realidad, se trata de un modo «Carrera» en el que tendremos que crear nuestro propio ciclista y acompañarle a competir temporada a temporada, empezando por competiciones *amateurs* para llegar con mucho sudor y esfuerzo a cotas más altas, acabando lógicamente por intentar ganar el Tour. Queda sólo por reseñar una última modalidad de juego, la que permite a dos jugadores enfrentarse entre sí en diferentes recorridos en modo a pantalla partida.

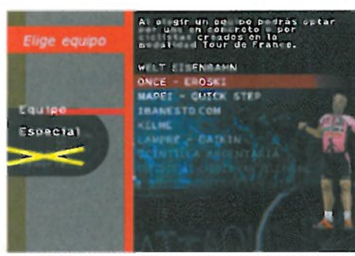
El juego no sólo cuenta con la licencia del Tour de Francia, sino que 12 de los equipos más conocidos de este deporte (entre ellos los españoles Kelme, Once Eroski, Mapei o iBanesto) figuran entre las escuadras que competirán en las diversas carreras.

Y es importante reseñar que además del componente de acción del juego, también hay toques de estrategia en la jugabilidad ya que podemos retocar diversos aspectos de nuestra bicicleta, como los neumáticos, llantas, cambios, bielas...

El sistema de control es bastante sencillo y cómodo, aunque el juego supone un reto muy considerable a nuestras habilidades y a nuestra capacidad estratégica ya que no todo consiste en correr de forma alocada: si no dosificamos nuestros esfuerzos lo pagaremos caro, y nuestro ciclista sufrirá unos «bajones» que dejarán en nada a las «pájaras» de Perico Delgado.



Se pueden alterar las condiciones meteorológicas.



Están los equipos más prestigiosos.



Modo a pantalla partida para dos.



El indicador de la izquierda muestra el cansancio.



Las etapas de montaña son muy difíciles.



Ánimo, un esfuerzo más y nos ponemos en cabeza.



Podemos ver la acción desde diversas cámaras.



El viento desempeña un papel muy destacado.



Hay que tener mucho cuidado en las curvas.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

ESTRATEGIA Y COMBATES ON LINE

Me gustaría saber si saldrá algún *Command & Conquer*, *Nox*, *Dungeon Keeper* o *Counter Strike* para Xbox. En caso de que no saliera ninguno de éstos ¿me podríais nombrar algunos similares?

Miquel (Barcelona)

Aunque no sabemos aún la fecha definitiva (habrá que esperar a *Xbox Live*) ya es segura la aparición de *Counter Strike* para Xbox. De los otros títulos que comentas no tenemos noticias de su aparición (el próximo *C&C*, llamado *Generals* de momento es para PC) pero si algún día ve la luz la tercera entrega de la saga Dungeon Keeper (programadas por Peter Molyneux) cuenta con ella para Xbox. Si quieres estrategia de la buena prueba *Commandos 2* y en cuanto a rol, el excelente *Morrowind*.

ROL EN XBOX

Hola, os doy la enhorabuena por la revista. La verdad es que está muy bien. Os quiero preguntar cuáles son las grandes bazas de Xbox en lo que se refiere a los juegos de rol porque no le han dado mucha publicidad a ese tipo de juegos hasta ahora y también preguntaros si la serie Final Fantasy va a salir en Xbox. Muchas gracias.

Jesús Ruiz Delmás
(correo electrónico)

Vayamos por partes. El tema del rol vamos a tenerlo bien cubierto en Xbox. A la vuelta de la esquina tienes *Morrowind: Elder Scrolls III*, un poco más adelante el esperadísimo *Fable* (*Project Ego*) y mezclando el rol con la mejor acción *Dungeons&Dragons Heroes* o el adictivo *Baldur's Gate: Dark Alliance*. De momento no vemos factible un Final Fantasy en Xbox, ¿Quizá en el próximo E3?

VACACIONES Y CONSOLAS

Hola, ante todo felicitaros por esta estupenda revista y desearía que me respondierais a algunas dudas: la primera es ¿qué juegos me aconsejáis para este verano (que sean bastante extensos y preferentemente de acción, deportes o aventura)? Y la siguiente duda que tengo es saber de vendrá compuesto el *pack Xbox Live*. Además, también me gustaría saber si existirá algún precio mínimo para este *pack* y alrededor de que precio oscilará.

Daniel Redondo
(correo electrónico)

Bueno, como no nos dices si lo tienes ya, compra *Halo* en cuanto leas esto, extenso y repleto de acción, lo mejor de lo mejor. En el género de los juego deportivos tienes el excelente *MotoGP*, con una duración más que considerable. Pero si lo que quieres es acción y además un modo multijugador brutal, prueba con *Hunter:The Reckoning*, en el que tendrás que masacrar hordas de *zombies* con hasta cuatro jugadores. Aún no tenemos noticias de fechas y precios en Europa del *pack Xbox Live*, pero en Estados unidos parece que incluirá el juego *Phantasy Star Online*.

AVALANCHA DE PREGUNTAS

Hola, antes de nada animaros para que la revista siga adelante y con éxito. Me llamo Raziel y tengo algunas preguntas que haceros: ¿Qué se sabe sobre el *Tekki*? ¿Saldrá al final con ese pedazo de mando? ¿Y para cuándo se espera ? Además me gustaría saber si Microsoft tiene en proyecto algún software para poder ver archivos en formato avi o mpeg en Xbox.

Raziel Serafhan
(correo electrónico)

Estimado Raziel, como ves hemos tenido que resumir (bastante) tu interesante carta debido a su extensión, pero nos hemos entretenido mucho leyéndola y creemos que muchas de tus opiniones son bastante acertadas. En todo caso te recomiendo que visites el foro de nuestra revista en Internet (www.revistaoficialxbox.net) ya que muchas de tus respuestas requieren la colaboración de los lectores. En cuanto a *Tekki*, que en Europa será lanzado bajo el nombre de *Steel Batallion*, parece que Capcom tiene la intención de lanzarlo fuera de Japón pero de momento no hay nada confirmado, ni posibles fechas de lanzamiento. Es difícil que Microsoft comience a lanzar utilidades de ese tipo para Xbox, sobre todo teniendo en cuenta que se diseñó especialmente para jugar. En nuestra opinión la gente ya puede hacer todo eso con su PC y no lo vemos muy necesario (aparte del engorro que conllevaría). Como siempre informaremos sobre cualquier novedad al respecto.

MAS Y MÁS ROL

Muy buenas, quería haceros algunas preguntas, ahí van: ¿Para cuando *Project Ego*, *Enclave* y *Elder Scroll:Morrowind 3*? Por otra parte, he probado varios Cd-Rw de distintas marcas y Xbox no me ha leído ninguno, ¿hay alguna marca especial que no falle? Por último, tengo el cable avanzado de Xbox para el audio digital pero me quiero comprar una televisión HDTV. ¿Este cable aumentará la resolución o tengo que comprar otro cable?

Jorge Herraez Mari
(correo electrónico)

***Fable*, anteriormente conocido como *Project Ego*, aun no tiene fecha definitiva y conociendo lo detallista que llega a ser Peter Molineaux nos hace pensar que aún tendremos que esperar un poco más. Buenas noticias en cuanto a *Enclave* y *Morrowind* ya que podrás disfrutar de ellos en un plazo relativamente corto. En cuanto a la última pregunta, decirte que aunque no hemos realizado pruebas a fondo, parece que los Cd de la marca Princo suelen dar buen resultado. En cuanto a televisión HDTV tendrás que usar un cable especial aunque de momento tendrás que esperar.**

PROBLEMAS CON BURNOUT

Tengo una Xbox desde hace unas dos semanas, y uno de los juegos que compre fue *Burnout*. Desde el primer momento me dio un fallo al grabar la partida y también al cargar de manera aleatoria con el mensaje «el Dvd podría estar sucio o dañado». Este problema se ha repetido, lo he cambiado en el establecimiento donde lo compré pero sigo teniendo el mismo problema. Quisiera saber si es que ha salido una partida defectuosa o es problema de mi Xbox. Muchas gracias y felicidades por revista.

Ernesto Pitarque Martínez
(correo electrónico)

Por lo que nos comentas puedes tener un problema con tu Xbox. Trata de probar el juego en otra consola (si puedes en el establecimiento de compra) y si te sigue pasando igual, recurre al servicio técnico de Microsoft, donde te solucionarán cualquier problema rápidamente.

ES TAN MONA... ¿Y SI SE ROMPE?

¡¡¡Hola!!! Por fin ya tengo mi Xbox, y por cierto qué *chula* que es estéticamente. Tengo un problema tonto y es el siguiente: cuando acabo de jugar a un juego y quiero desconectar la consola ¿qué he de hacer? Quizás apretar el botón inferior de la consola directamente o antes he de entrar a un menú... Muchas gracias.

Joan Llonch Carrer (correo electrónico)

El problema que tienes se resuelve muy fácilmente. Al terminar de jugar simplemente pulsa el botón superior para expulsar la bandeja con el disco y después de cerrarla presiona el botón de apagado.

ROPITA DE BATALLA

Hola, soy una usuaria de Xbox y tengo el juego *DoA3*. Me gustaría hacerles una pregunta. En Estados Unidos han publicado un disco de ampliación de este juego que incluye un montón de nuevos trajes para los luchadores. Lo ha publicado la Revista Oficial de Xbox en Estados Unidos. Querría saber si en Europa también está previsto sacar un disco de ampliación de este juego, para la versión Pal europea, y si lo van a publicar ustedes en su revista, tal y como ha hecho ya la Revista Oficial Xbox americana.

Yogp (correo electrónico)

Nos alegra que cada vez más chicas se animen con los videojuegos y las consolas. En referencia a los complementos de *DoA3* en su versión americana, comentarte que esos trajes son los que Tecmo implementó después en el *DoA3* Pal, por lo que no sería necesario publicarlo. No obstante sí que incluiremos en el DVD cualquier complemento similar a éste que los desarrolladores nos hagan llegar.

MANDOS DE CONTROL

Ando desesperado. Me compraré la Xbox cuando saquen el mando pequeño, el oficial, pero no sé cuando sale. He llamado a Centro Mail y me han dicho que en España no va a salir. ¿Va a salir aquí sí o no? Muchas gracias, saludos.

Borja (correo electrónico)

¿Y vas a quedarte sin jugar por eso? En fin, no creemos que puedas aguantar el veranito y las vacaciones sin poder echar unas partidas con una Xbox. El mando *Controller S*, lanzado por Microsoft en Estados Unidos, no tiene fecha fija para su venta en España. Todo indica que finalmente se lanzará, pero a falta de una confirmación oficial no podemos afirmarlo de forma categórica. De momento y para que no te quedes sin jugar, puedes adquirir mandos no oficiales con un tamaño algo inferior, como es el caso del mando creado por Thrushmaster. Nosotros seguimos prefiriendo la calidad y respuesta del mando oficial, pero es una alternativa (también con buena calidad) que puede solucionar tu diversión veraniega.





Desde el foro

Tras el aluvión de mensajes comentando los grandes títulos presentados en la feria E3 2002, parece que se van diversificando los temas en el foro de la revista oficial. Encuéntralo en www.revistaoficialxbox.net.

POCO A POCO se va notando el aumento de usuarios de Xbox en España y una buena muestra de ello es el incremento del intercambio de mensajes en nuestro foro. Entre las inquietudes de los participantes hay preguntas de todo tipo: dudas y sugerencias para buscar la mascota ideal, propuestas para realizar una película sobre *Halo* y las inevitables dudas sobre fechas de lanzamiento.

Navegando por el foro siempre podemos encontrar interesantes noticias como la presentación de la versión arcade de *Sega Rally3* (**Iniston**), que parece correr sobre la placa basada en Xbox, ¿conversión al canto? Quién sabe........

Miranda se pregunta si no seremos unos bichos raros por dedicar unas horas al día a jugar con Xbox, ya que mucha gente casi la mira de forma extraña cuando comenta las horas que le dedica a su consola. Éste promete ser un debate interesante, pero desde aquí aconsejamos a todos que aprendáis a pasar de las críticas de este tipo, sobre todo de las que provienen de gente ajena a este mundillo que difícilmente llegarán a comprenderlo. No obstante os recordamos que hay que parar de vez en cuando para comer, ¿eh?

Iniston (un veterano «forista» con más de 500 réplicas) inicia la búsqueda de una mascota en el foro «General», pero parece poco factible que alguna de las chicas de *DOA3* acabe llevándose el gato al agua. Un gato con estilo recién presentado en la feria E3 2002 parece tener la confianza de algunos. No es otro que Blinx, protagonista de un excelente juego de plataformas que dará mucho que hablar.

Otro de los temas más comentados en los foros, es la llegada del merecido *pack* de recompensa que Microsoft otorga a los usuarios que compraron la consola antes del 26 de abril. **Ractelis** comenta lo poco que han tardado en enviarle los dos juegos y el mando (una semana) mientras que **Edy** nos cuenta los juegos que se prepara para disfrutar (*NBA Inside Drive 2002* y *Azurik*).

En la zona de «Juegos» **Mulworth** nos habla de la próxima salida en Estados Unidos de *Shenmue 2* (prevista para octubre de 2002), un gran título que muchos jugadores esperan tras comprobar sus excelencias en Dreamcast, confiando en que se aproveche la potencia de Xbox para mejorarlo. *Morrowind* es otro de los juegos más comentados y esperados en el Foro, y tanto a **Elvisente** como a otros les surgen dudas sobre la posible traducción del estupendo juego de Bethesda.

Maikell tiene una de esas dudas existenciales que surgen cuando llegas a la tienda y tienes dos juegos en la mano: *Hunter* o *Halo*. ¡Vaya! Nos acabamos de enterar de que hay gente con Xbox y sin ¡*Halo*! No sabemos si habrá logrado aclararse un poco o habrá terminado comprándose los dos, pero son varios los participantes que tratan de aconsejarle de forma correcta.

Commandos 2 es otro de los juegos más anhelados en nuestro país y jugadores como **jorzex** dudan entre el extraordinario juego de Pyro Studios o la versión en videojuego de *La Gran Evasión*. Para los que aún no lo sepan, estamos hablando de *Prisioner of War*, donde controlaremos a un prisionero aliado durante la Segunda Guerra Mundial. Son varios los «foristas» que se animan a responder, pero como bien apuntan, *Commandos 2* llegará en el mes de septiembre, así que de momento podemos ir intentando escapar de la cárcel ¿no?

Hawk también duda sobre si *Prisioner Of War* tendrá la calidad que todos esperamos, ya que la idea de fugarse de varias prisiones nazis en la Segunda Guerra Mundial parece ser un argumento bastante atractivo. Aunque recibe varias respuestas, le recomendaríamos probarlo antes de descartarlo porque ya se sabe, sobre gustos...

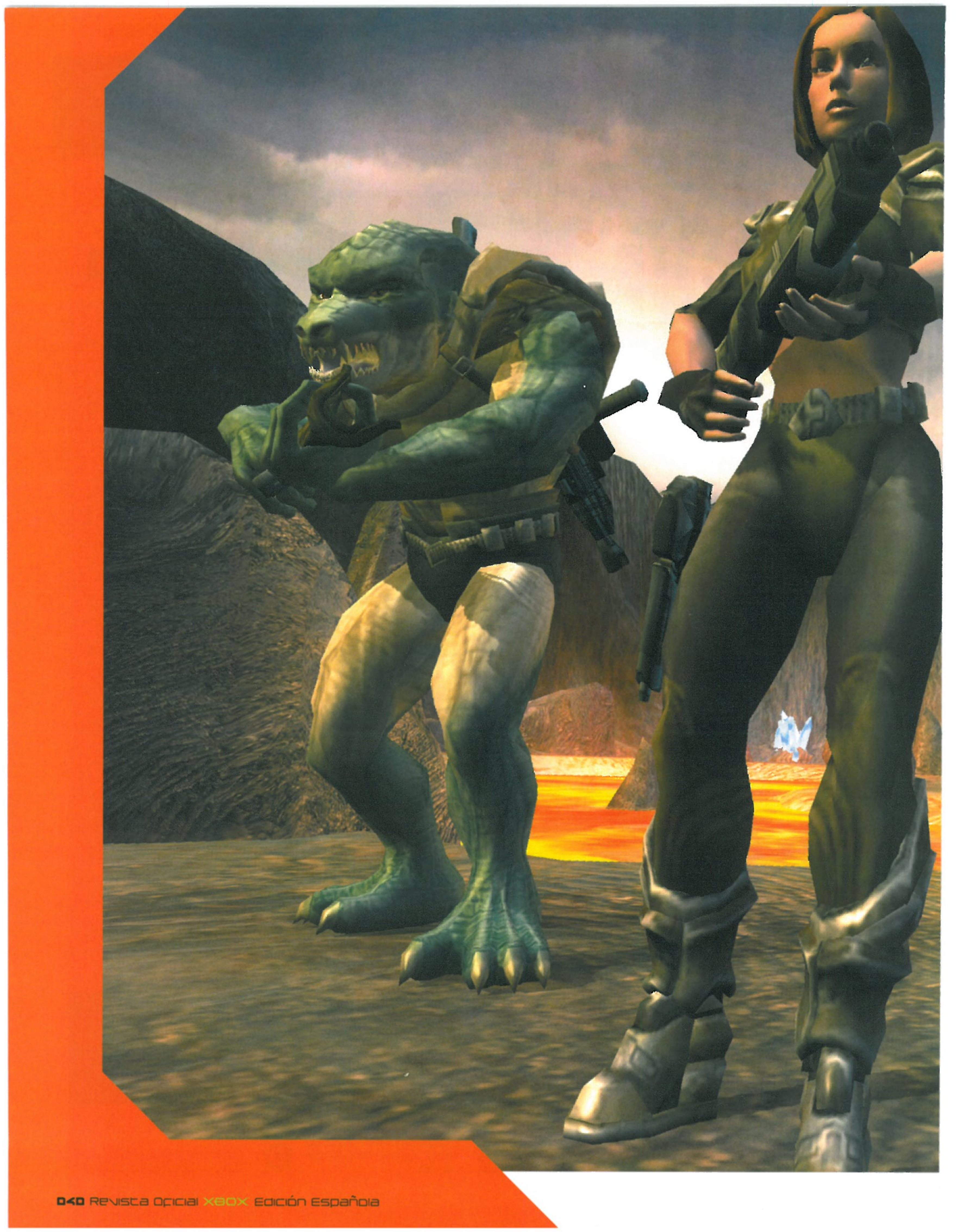
A pesar de que a nosotros nos parece una consola muy completa (realmente es la más completa ¿no creéis?), **Manu** inicia un tema en el foro de «Hardware» preguntando a los demás qué hubieran añadido en el diseño de la máquina, y ya ha recibido numerosas respuestas por parte de otros integrantes del Foro. La pregunta sería, ¿dónde meterías esos añadidos extra?

La sección de «Trucos» sigue siendo la menos visitada (¿será porque todos los jugadores de Xbox son unas «máquinas» y no necesitan ayuda? Pero aún así sigue habiendo «xboxeros» a quienes se le atascan algunos niveles o buscan la forma de sacar los típicos extras que incluyen todos los juegos en consola. **Xman** pide ayuda para *Spiderman: The Movie* mientras que **X-adicto** y **Macarrone** buscan trucos y pilotos ocultos en *MotoGP*. Aunque son pocas las respuestas que van recibiendo, poco a poco son más los que se animan a echar una mano. Desde aquí invitamos a los «jugones» más expertos a que traten de echar una mano en el Foro de trucos... muchos novatos os lo agradecerán.

PARTICIPA EN EL FORO

»Nada más sencillo: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net, y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.







BRUTE FORCE

Cuatro integrantes del cuerpo de marines, terriblemente entrenados, están destinados a una misión interplanetaria, crucial y mortífera

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/BRUTEFORCE/**

CUANDO SE TRATA del mundo de *Brute Force*, nadie sabe tanto como Cameron Payne, jefe de producto responsable de este juego. Y por si fuera poco, le gusta compartir sus conocimientos. «En el año 2340», empieza diciendo, «te hallas al frente de un equipo de elite, compuesto por cuatro supercomandos sumamente especializados, cuyo nombre en clave es *Brute Force*, en medio de un universo repleto de conspiraciones, intrigas políticas y operaciones paramilitares».

«Cuando uno se halla enrolado en las fuerzas especiales de la Confed Navy, la vida no vale absolutamente nada, especialmente cuando tu sustituto va a ser el clónico que te sigue en la lista. Tu reto se centra en cómo haces uso de los puntos fuertes de tu equipo para conseguir una amplia gama de objetivos de la misión.» Así pues, a pesar de que sin duda *Brute Force* va a ser comparado con *Halo* -después de todo, se halla repleto de armas descomunales y muchos alienígenas a los que disparar- la diferencia principal reside en que no controlas

LOS CUATRO BRUTOS » Los héroes clónicos que te llevarás a la batalla

HE AQUÍ un *dossier* que esboza el perfil de los cuatro personajes. Tendrás que conocerte al dedillo tanto sus puntos fuertes como los débiles para integrarlos en un equipo de elite.



FLINT

FRANCOTIRADORA, la última de un raza cyborg en extinción, creada hace 30 años por Machine Wars. Desde entonces, y al igual que el resto del equipo, su estilo ha sido sustituido por soldados clonados, sometidos a procesos de ingeniería genética, pero Flint ha logrado sobrevivir. Tiene una puntería mortífera con cualquier arma y se apodera de los objetivos enemigos como nadie es capaz de hacerlo.

RAZA: **MUJER HUMANA/CYBORG**
PAPEL: **FRANCOTIRADORA**
ATAQUE ESPECIAL: **SIN CONTEMPLACIONES**
Levanta el arma y camina hacia delante. Si algún enemigo osa entrar en su visual de fuego, inmediatamente monta el arma y se halla lista para disparar.
HABILIDADES: **OJO DE ÁGUILA**
Flint puede disparar con cualquier arma gracias a sus ojos cibernéticos. También puede hacer blanco sobre los enemigos desde distancias muy grandes.
RECICLAJE DEL AIRE
Puede reciclar oxígeno, lo que le permite sobrevivir aún estando dentro de atmósferas tóxicas.

HAWK

EL ÚLTIMO de una familia que ha aportado sus servicios a la organización militar Confed. Ella es la más rápida y silenciosa del equipo, pero también es la que lleva menos protección antibalas y no puede acarrear armas pesadas. Se trata de una excelente exploradora y reflexiona antes de atacar a fondo, lo que a menudo le hace estar en desacuerdo con el fogoso Tex.

RAZA: **MUJER HUMANA**
PAPEL: **ESCUCHA**
ATAQUES ESPECIALES: **FURTIVOS**
Hawk puede moverse sin hacer ruido y sin dejar huellas. Indetectable, a menos que se sitúe dentro de la línea visual del enemigo
MUERTE SILENCIOSA
Si Hawk consigue situarse detrás de un enemigo sin que éste se dé cuenta, le matará con su espada.
HABILIDADES: **EVITACIÓN DE SISTEMAS DE DETECCIÓN**
Puede evitar su detección a la hora de desactivar sistemas informáticos, así como eludir los detectores de movimientos que normalmente disparan alarmas.

BRUTUS

UN GUERRERO Feral sumamente místico y mortífero. Brutus es el miembro más rápido del equipo, y puede matar instantáneamente a miles de enemigos. Como ocurre con todos los Ferales, le atrae el ritual y es sumamente supersticioso, lo que significa que le horroriza entrar en determinados edificios. Utiliza armas Feral muy ingeniosas, realizadas totalmente de madera.

RAZA: **FERAL MACHO**
PAPEL: **TROPA DE CHOQUE**
ATAQUE ESPECIAL: **A LA CARGA**
Corre que se las pela, a una velocidad de mil demonios, rompiéndolo todo con su cabeza.
HABILIDADES: **SENTIDO PROPIO DE LAS BESTIAS**
Puede husmear en el aire y tiene el oído muy desarrollado. El entrenamiento le ayuda a detectar el número, tipo y proximidad de los enemigos.
ESPÍRITU DE VENGANZA
Para calmarse, Brutus sería capaz de dar salud a cambio de potencia duradera. Es el único personaje capaz de curarse a sí mismo.

TEX

UNO DE los soldados más condecorados de la Confed ya que ha participado en acciones en todo el mundo. Desconfía profundamente de la autoridad debido a la cantidad de años que lleva asignado a misiones suicidas. Tex es el que dispone de mejor protección antibalas y del mejor armamento de todo el equipo, pero también es el más lento. Se burla de las armas ligeras y preferiría tirarle una pistola a la cabeza de un enemigo que disparar con ella.

RAZA: **MACHO HUMANO**
PAPEL: **SOLDADO DE ASALTO/EXPERTO EN ARMAS PESADAS**
ATAQUE ESPECIAL: **IRRESPONSABLE**
Saca otra arma para poder disparar con dos simultáneamente. Cuando utiliza un par de ametralladoras, resulta mortífero.
HABILIDADES: **RECARGA RÁPIDA**
A medida que el juego avanza y Tex va ganando experiencia, su tiempo de recarga se acorta sustancialmente.
DESTROZA BARRERAS
Acaba con todo tipo de obstáculos, desde puertas de madera hasta cemento armado.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LAS PARTÍCULAS
En *Brute Force*, los efectos especiales son los mejores que jamás hayamos visto en una consola. Se utilizan miles de diminutas partículas para crear sutiles formaciones de nubes, la sensación de polvo que se va depositando y hojas que arrastra el viento. «Se trata de cosas diminutas», explica Jason Decker, director de efectos especiales. «Cada efecto tan sólo ocupa unos pocos kilobytes; apenas afectan al ancho de banda. Xbox convierte esta clase de cosas en algo muy sencillo de hacer», concluye Decker.

INFORMACIÓN ADICIONAL

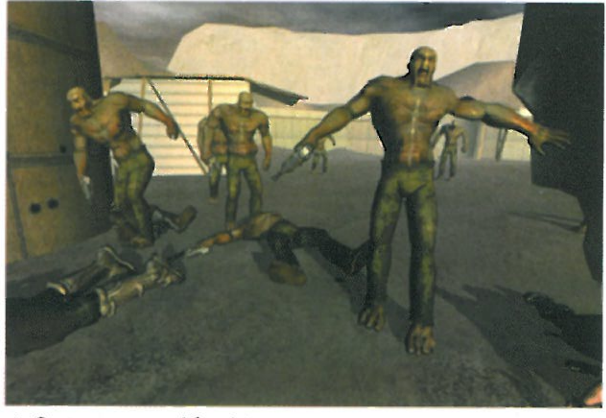
DEBUT EUROPEO
Originalmente, *Brute Force* fue presentado al mundo el 16 de octubre de 2001, durante la celebración del X01 de Microsoft, en Cannes. Se mostró un pequeño vídeo que iniciaba una tanda de primeras presentaciones de Microsoft, entre las que también se incluía un primer vistazo a *RalliSport Challenge*.

JUEGO DE EQUIPO
Digital Anvil, empresa desarrolladora de *Brute Force*, también es la responsable de *Starlancer* (PC y Dreamcast) y *Loose Cannon* (PC), y actualmente se halla trabajando en *Freelancer* para PC (y se dice que también para Xbox).



El mapa muestra el lugar que ocupan tus compañeros. Pasa el control de uno a otro pulsando una tecla de dirección en el *pad*.


Estos tipos tan sumamente blindados están de tu parte.


Seguro que no reirías si te encontraras a estos mutantes.

Tendremos que utilizar las distintas habilidades del equipo para superar los retos que entraña cada misión

tan sólo un soldado de elite, sino que controlas a cuatro.

Jugando desde una perspectiva en tercera persona (la que va con la cámara en ristre detrás del personaje), el jugador controla uno de los cuatro personajes principales utilizando un sistema de control parecido al de *Halo*. «Realmente, no encontramos justificación alguna para reeducar a los jugadores en el uso de un conjunto completamente nuevo de controles», argumenta Erin Roberts, productor del juego en Digital Anvil. «*Halo* hace las cosas bien, ¿por qué cambiarlas?»

Del mismo modo que utilizas el ahora-tan-familiar método de control *Halo*, también puedes utilizar el *pad* para pasar instantáneamente el control a cualquiera de los otros cuatro miembros del equipo (o hacer uso del botón «Back» para ir pasando de uno a otro). Cada personaje dispone de su propio conjunto específico de habilidades, e incluso de armas (véase el recuadro «Los cuatro brutos»). Aprender a jugar lo mejor posible con cada personaje, y saber luego cuándo y dónde utilizarlo, es algo que tiene una importancia capital.

«Los jugadores pueden pasar instantáneamente de un personaje a otro con tan sólo pulsar un botón», explica Payne. Y es que en *Brute Force* también podemos dar órdenes a otros personajes a través de una interfaz sencilla e intuitiva. Por ejemplo, los jugadores pueden iniciar una misión situando a Hawk, la mujer escucha, en territorio enemigo para aprovechar su comportamiento furtivo. Una vez conocidas las posiciones enemigas, ella puede enviar mensajes por radio a los demás, indicándoles que se trasladen hasta su posición. En este momento, el jugador puede pasar el control a Flint, la francotiradora, y posicionarla en una colina con vistas sobre el enemigo. Flint puede ordenar a los demás que avancen, y mientras avanzan se arrastra por los suelos y se carga a un par de enemigos que están de guardia.

«Si el grupo encuentra enemigos de una forma inesperada, el jugador puede tomar control de Brutus o de Tex con vistas a destrozarlos. En todos los casos, se trata de utilizar las distintas habilidades del equipo para superar los retos que entraña cada misión», prosigue Payne.

Además, cuando el jugador no controla a los diferentes personajes, los miembros del equipo no se quedan como pasmarotes esperando a que les maten. Todos ellos dependen mucho de tus instrucciones, pero son lo suficientemente inteligentes como para proporcionarte fuego de cobertura cuando lo necesitas, o quedarse al margen en una batalla confusa.

Asimismo, en cualquier momento durante un juego en modo monojuga-





↑ La carrera alienígena tiene una intensidad mágica, no así las prendas.



↑ La exploración de estos entornos es un placer inenarrable.

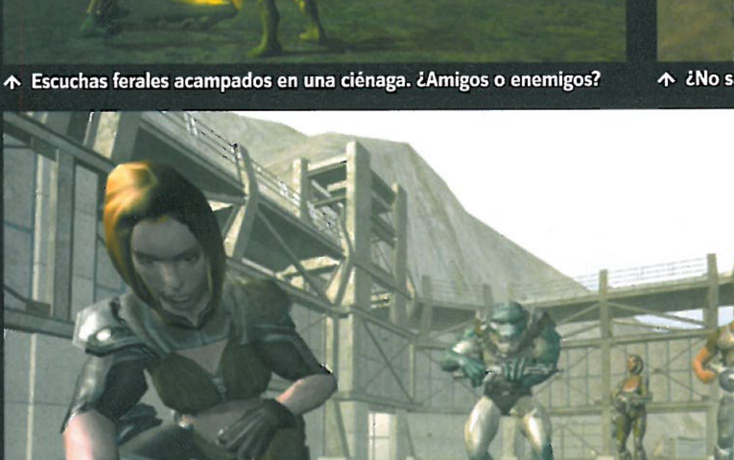
↑ Escuchas ferales acampados en una ciénaga. ¿Amigos o enemigos?



↑ ¿No sabe Flint que no se debe apuntar con un arma a los amigos?



PLANETARIO E INTERGALÁCTICO
Durante tus misiones en *Brute Force* te verás obligado a visitar numerosos planetas. El planeta Caspiano es el más parecido a la Tierra, mientras que Singe se parece más a Mercurio con una pequeña excepción: su superficie volcánica constantemente bombardeada con meteoros. Ferix es la tierra natal selvática de Brutus; Estuario es un planeta recubierto totalmente por las aguas; Shadoon resulta en estos momentos muy misterioso y muy secreto; y también están The Wastes, una zona situada en los límites del sistema solar en la cual se hallan desperdigados una infinidad de asteroides.



↑ El resto del equipo hace ver que no mira mientras Hawk atiende a la llamada de la naturaleza.



↑ ¿Puede la magia alienígena situarse a la altura de los clones mejorados genéticamente y armados?

dor, otros tres jugadores pueden entrar a participar de forma instantánea, dividiéndose inmediatamente la pantalla para darles acomodo. No existe penalización alguna por esta asistencia, y los jugadores pueden abandonar el juego con la misma facilidad con que han entrado. «Siempre nos reímos comentando que si tus amigos te molestan, basta con que les quites sus controladores y reanudes el control de toda la patrulla», indica sonriendo Payne.

Las instrucciones para cada misión se suelen dar en un centro de operaciones llamado Solar Observation Deck. La mayor parte del juego transcurre en un único sistema solar, dotado con cuatro planetas primarios y otros dos planetas, que te verás obligado a visitar. Una misión podría estar constituida por algo tan simple como borrar del mapa un templo lleno de soldados alienígenas, o por algo tan perverso como un asesinato político.

De hecho, hay dos tipos distintos de misiones. «Tenemos las misiones basadas en combates breves que rompen un poco la paz», explica Tim Fields, diseñador jefe del juego, «que se tarda tan sólo unos 15 o 20 minutos en finalizar. Las misiones más largas, las que constituyen el núcleo vertebrador del juego, no sólo duran más, sino que son mucho más encarnizadas.»

La trama resulta bastante emocionante. Como ya sabes, eres el responsable de una patrulla llamada Brute Force. Sin embargo, el *quid* de la historia de esta pequeña banda reside en el hecho de que son clónicos. La gran mayoría han muerto y han sido clonados de nuevo varias veces. Este aspecto algo oscuro de la trama ayuda a abrir el universo a otras cuestiones, incluso a temas mucho más serios.

El disponer de una patrulla formada por clones añade un no se qué muy interesante al juego. En caso de que tú o uno de tus compañeros de equipo muráis durante una batalla, podéis ser sustituidos por un clon, aunque realizar esta acción te costará una onerosa penalización dineraria. El proceso de clonación no resulta barato. También te verás obligado a utilizar dinero para pagar las actualizaciones de »

MUÉVETE

LA ANIMACIÓN desempeña un papel importantísimo en *Brute Force*, ya que ayuda a elaborar el comportamiento de cada miembro del equipo. Todo se ha hecho completamente a mano (no se utilizó en absoluto la captura de imágenes animadas), desde la forma de andar y correr empleada por los personajes, hasta la cara que ponen ante determinadas situaciones.



↑ Casi puedes escuchar a Brutus gritando «Graaam».



Brutus en plena carga a cuatro patas.



Tex siempre está dispuesto a sacar las dos armas a la vez y empezar a disparar.



Fíjate en lo reales que son las sombras en la cara de Tex.



Un momento de respiro en una mansión extraordinaria situada en la copa de un árbol.



Uno de los amigables marinos del espacio convertido en basura.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HAZ RUIDO El sonido es muy importante en *Brute Force*. Tal como ocurre en *Halo*, los personajes pueden charlar entre sí durante las misiones, y conversar en el transcurso de algunas escenas escalofriantes. En cambio, desde el punto de vista musical, las cosas serán distintas. «Quisimos hacer uso de un tema único a lo largo de todo el juego», afirma T.J. O'Leary, director de audio. De modo que utilizaremos sonidos de percusión, muy sutiles, para crear una atmósfera peculiar, en vez de utilizar otro tipo de música más convencional.

En caso de que un miembro del escuadrón muera, se le puede sustituir por un clon

las armas de tu propiedad, o para comprar otras nuevas. A menos que tengas la suerte de «encontrar» algunas durante el desarrollo de una misión.

A pesar de que *Brute Force* no va a soportar el juego *on line* («Realmente, nos queríamos centrar en la experiencia de juego en modo cooperativo y en modo monojugador», dice Payne), puedes esperar un buen número de juegos competitivos mutijugador, incluyendo desafíos a muerte estándares, juegos de captura de la bandera y otros, así como modos que aún no tienen nombre. También podrás disfrutar de enfrentamientos entre patrullas, con cada jugador liderando su propio equipo exclusivo de cuatro soldados.

El desarrollador, Digital Anvil, ya hace tiempo que trabaja duro en este *Brute Force*, creando un motor de juego específico para Xbox, que intenta aprovechar al máximo los puntos fuertes de la máquina. Incluso el asombroso motor de juego no se había construido originalmente para Xbox. Esto significa que en *Brute* Force se ha diseñado todo lo que resultaba susceptible de ser diseñado. Se ha iluminado de forma espectacular todo lo que se podía iluminar. El tiempo de carga se ha reducido al máximo, almacenando en la memoria caché del disco duro de Xbox muchos objetos, localizaciones y texturas. Puede que creas que las capturas de pantalla que te ofrecemos han sido premodeladas (o sea, que son ficticias, obtenidas en alguna superestación de trabajo gráfica), pero lo cierto es que no es así. Estas fotos han sido tomadas de una versión primeriza del juego, y resultan totalmente representativas de su aspecto real.

Sin embargo, lo que no muestran es la suavidad con que se suceden los fotogramas con vistas a generar animación. Y todo esto cuando todavía faltan meses de trabajo para obtener la versión final.

No queremos en absoluto estropear el juego revelando todo lo que conocemos acerca de esta historia, pero si te pensabas que *Halo* estaba repleto de trucos y de recovecos, espera hasta jugar con *Brute Force*. Permítenos que te digamos que la distinción entre buenos y malos no siempre está clara... Volveremos a hablaros de *Brute Force* cuando esté a punto de terminarse, para ver como progresan las cosas, pero hemos cruzado los dedos a la espera de poder encontrar algo especial, algo así como lo que hace que *Halo* sea tan extraordinario. ¡Tú también deberías cruzarlos!

ASEGÚRATE

TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala camisetas Xbox a las personas que se suscriban mandando el cupón adjunto.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..........

Dirección..........

Teléfonos..........

Poblacion..........

Provincia.......... C. P. ....

Correo electrónico..........

FORMA DE PAGO:

MC EDICIONES Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

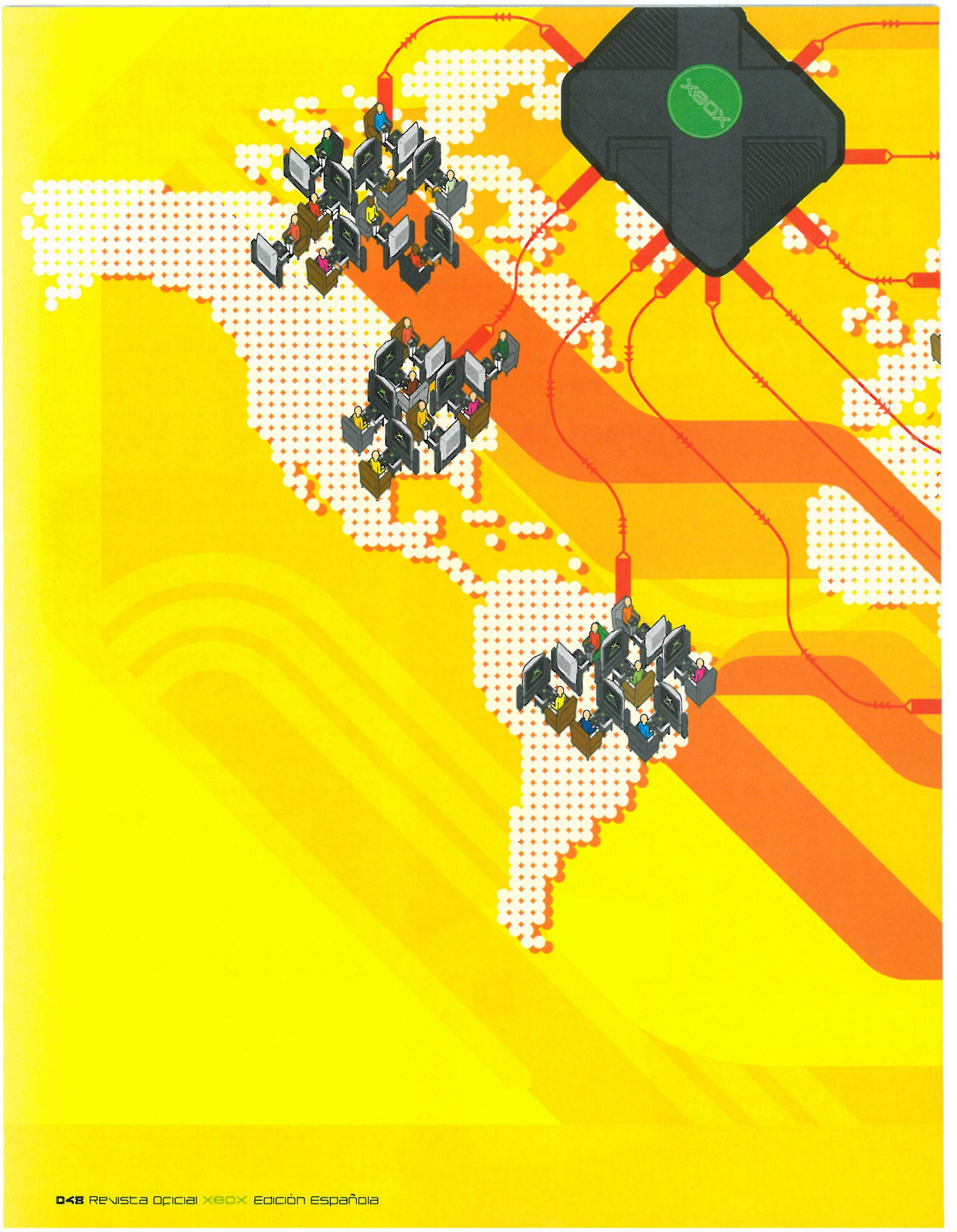
, a de de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


XBOX



XBOX LIVE

Juega *on line* contra cualquier otra persona que también disponga de una consola Xbox. El futuro ya está aquí

EN 2002, a la hora de comprar una consola, el hecho de que Xbox disponga de disco duro y capacidad Ethernet constituye un factor muy importante entre los que apuestan por inclinarse por la máquina de Microsoft, en vez de hacerlo por las otras dos rivales. A diferencia de GameCube y PlayStation 2, Xbox incorpora dos componentes indispensables para que uno pueda divertirse con sus juegos a través de una conexión Internet de banda ancha.

La opción de jugar *on line* de Xbox ha constituido siempre una parte importantísima de la estrategia de Microsoft, y los detalles iniciales acerca del servicio *Xbox Live*, cuyo lanzamiento está previsto en Estados Unidos para otoño, presagian que nos hallamos ante el anuncio de algo verdaderamente muy especial.

Xbox Live está pensado con vistas a ofrecer la posibilidad de jugar a alta velocidad a través

›Lo que necesitas

En términos de lo que se necesita para entrar en *Xbox Live*, necesitas una consola Xbox. Ahora tan sólo te queda por hacerte con una conexión de banda ancha. Puedes obtenerla de una de las siguientes maneras:



DSL (LÍNEA DE ABONADO DIGITAL)



ES LA conexión de banda ancha más habitual. Utiliza las líneas telefónicas existentes para transmitir una señal de alta velocidad y, generalmente, resulta de 25 a 50 veces más rápido que un módem estándar a 56 k.

CABLE



UTILIZANDO un módem especial para cable, tu Xbox podrá conectarse a un servicio Internet de alta velocidad a través de la red existente de tu compañía de cable. La única desventaja que ofrece este enfoque es que el ancho de banda utilizado por tus vecinos puede ralentizar tu conexión, pero gracias al diseño de *Xbox Live*, lo más probable es que no le afecte demasiado.

T1/T3/LAN



SI TIENES acceso a un edificio dotado con conexión a alta velocidad (algunas oficinas, facultades universitarias, escuelas y algunos edificios residenciales muy modernos, disponen de conexiones a través de líneas T1 y T2), en este caso estás de suerte. Podrás entrar en *Xbox Live* utilizando este medio.

A través de una red local (LAN) dotada con conexión a Internet, múltiples jugadores pueden conectarse directamente y jugar entre sí. Vas a necesitar uno de los módems descritos anteriormente para inaugurar tu conexión a *Xbox Live*. Existen dos formas sencillas de conectar tu Xbox: conectarlo simplemente al módem utilizando el cable Ethernet o, mejor aún, conectarlo a un encaminador o a un concentrador. Estos dispositivos permiten la conexión simultánea de múltiples consolas Xbox a un único módem de banda ancha.

»» del puerto Ethernet de la consola, sin necesidad de navegar por el Web ni de utilizar motores de búsqueda. *Xbox Live* constituirá el medio a través del cual se podrá interactuar y jugar con otros jugadores, situados bien a la vuelta de la esquina o bien en la otra parte del mundo.

La tarifa del servicio estadounidense se ha confirmado que será de 9,95 dólares mensuales (los precios en Europa todavía no se conocen). Sin embargo, como parte de una oferta de incentivo para los primeros que se suscriban a este servicio, Microsoft ofrece un paquete especial que cuesta 49,95 dólares e incluye todo un año de servicio, así como el ya sobradamente conocido *Xbox Communicator*.

¿Recuerdas el juego de carreras multijugador, para plataformas múltiples y dotado con control remoto llamado *Re-Volt*, de Acclaim? En Estados Unidos, Microsoft también tiene intención de ofrecérselo de forma gratuita a los que se suscriban, lo que lo confirma como uno de los primeros juegos que ya es seguro que estarán disponibles para poder jugar *on line*. Los afortunados *yankees* se verán obligados a abonarse a un proveedor de servicios Internet aparte, si bien pueden utilizar los ya existentes.

Los detalles acerca del servicio *Xbox Live* en Europa se hallan todavía guardados bajo siete llaves, pero para finales de año está prevista la celebración de un evento europeo dedicado a *Xbox Live*. No resulta arriesgado pensar que en Europa también habrá un paquete parecido para animar a los europeos a jugar *on line*. ¡Como si necesitáramos que se nos fomentara este tipo de juego!

Sin embargo, lo que sí está claro es que tendrás que conectar tu Xbox a un servicio Internet de banda ancha disponible en la región donde habites. En la actualidad ya existen empresas que ofrecen, o tienen la intención de ofrecer, este tipo de servicio. Y esperemos que Microsoft esté en condiciones de alinear unas cuantas empresas de nuevo cuño que, en conjunción con los proveedores de banda ancha actuales, estén listas para el despliegue, que está previsto que tenga lugar en invierno de este año en buena parte de Europa. En España tendremos que esperar un poco más porque el servicio no estará disponible hasta marzo del año que viene.

Todos aquellos que estén hartos de que los demás se rían de ellos durante una sesión multijugador de *Halo* estarán encantados de saber que uno puede incluir una identidad, única y exclusiva, en el momento de efectuar la configuración de la conexión al servicio *Xbox Live*. Cada vez que entres a participar en un juego *on line*, los demás jugadores contemplarán esta personalidad, que previamente te habrás creado a medida, que va grabando tus puntuaciones y habilidades, lo que te va a reportar una reputación global basada en tu forma de jugar. »»

LOS JUEGOS

EN EL MOMENTO en que abramos nuestros regalos durante las fiestas de Navidad de 2003, habrá más de 50 juegos disponibles con los que poder jugar a través del servicio *Xbox Live*. En las dos siguientes páginas echamos una ojeada a cuatro de los mejores.



Volcar los *mechs* hacia atrás es una táctica indispensable.



Un misil entre las piernas debe doler muchísimo.

MECHASSAULT

Un combate gigantesco entre robots

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

TRAS UNA incursión muy exitosa en el mundo del PC, Microsoft está trasladando su grandiosa serie robótica al mundo de la consola. *MechAssault* es el primer juego desarrollado internamente por Microsoft y construido específicamente para el servicio *Xbox Live*, si bien el juego también ofrecerá un modo monojugador muy jugoso.

MechAssault te sitúa en el frío asiento de acero de un tanque andador, que mide algo más de 1,20 m, conocido con el nombre de BattleMech. Con más de una docena de monstruos motorizados para elegir, que van desde rápidas bestias mecánicas de 30 toneladas hasta las enormes pero lentas de 100 toneladas, este *blaster* en tercera persona, basado en misiones, seguro que hará que te veamos haciendo acopio de una potencia de fuego asombrosa.

Los jugadores podrán moverse de un lado a otro y martillar a sus amigos y enemigos a través de Internet, y todo ello con soporte total para casco y micrófono gracias a *Xbox Communicator*.

Aparte de su compatibilidad total con *Xbox Live*, *MechAssault* también se comercializará con las opciones de System Link y de multijugador a pantalla partida. Las actualizaciones de armamento a mitad de misión permitirán la configuración a medida del chasis de los *mech*, que disponen también de cohetes para saltar.

«*MechAssault* es uno de los primeros títulos salidos de Microsoft Games Studios que soporta *Xbox Live*», explica Steve Fowler, jefe de productos de Day 1 Studios. «Soportará características tales como la concertación de combates, las listas de colegas, la comunicación y las discusiones a través de la voz», asegura Fowler. «Ciertamente, tiene mucho sentido el hacer que un juego de *mechs* sea uno de los pioneros del servicio *Xbox Live*, ya que los títulos de la serie *MechWarrior* constituyeron una de las primeras franquicias que realmente popularizaron el juego *on line* sobre PC. Ahora queremos repetir esta experiencia con Xbox», concluye el jefe de productos de Day 1.



¿Un fusil enorme o te alegras de verme?



El segundo no gana. Tan sólo Papaíto sobrevive.

UNREAL CHAMPIONSHIP

Llega uno de los *shooters* más populares del mercado

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL EXTREMES**
EDITOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

DURANTE LA celebración del E3 del año pasado, el desarrollador Digital Extremes hizo la primera demostración pública de *Unreal Championship*. Sin duda, esta demostración provocó que una gran cantidad de cabezas se giraran para contemplarla. Sobre PC la serie *Unreal* es más potente de lo que quizá os hayáis imaginado y pronto debería obtener una consideración parecida dentro del mundo Xbox. Construido específicamente para Xbox, *Unreal Championship* sitúa la tecnología *Unreal* existente hasta niveles jamás alcanzados por los desarrolladores, y se espera que proporcione a los entusiastas de los *shooters* en primera persona una sensación que jamás habían experimentado hasta ahora.

Las características clave incluyen *pads* de velocidad, saltos dobles, detección automática de objetivos por parte de las armas, y un número inimaginable de material acerca del cual no se han facilitado detalles. Entre las nuevas inclusiones presentes en *Champioship* se halla una retahíla de personajes, armas y vehículos que todavía son secretos.

El juego incluirá no menos de 30 niveles completamente nuevos, que transcurren tanto en el interior como en el exterior. Cada uno de estos niveles ofrecerá efectos especiales jamás vistos, tales como luz volumétrica, humo afectado por el viento, efectos de partículas que permitirán que se desprendan chispas de las ramas de los árboles y que la niebla reaccione cuando los proyectiles la atraviesen.

Doce meses es mucho tiempo en la vida de un juego. En el E3 de este año, utilizamos el *Xbox Communicator* para jugar con un nivel que ya estaba bastante terminado. No cabe otorgarle otro calificativo que el de increíble. Será algo extraordinario.

>Chip con lo que sea

Dave Kirk, jefe tecnológico de Nvidia, habla acerca del chip MCPX que motoriza *Xbox Live*



ROX: ¿De qué forma interactúa el chip MCPX con el resto de Xbox?

DAVE KIRK: El procesador de comunicaciones de medios (MCPX) forma parte del chipset integrado, diseñado por Nvidia, que se encuentra en el corazón de la experiencia Xbox. El MCPX está dedicado al procesado de red y al de audio 3D. Se trata del primer procesador de este tipo que se integra en una consola de juego e impulsa el suministro de audio 3D dotado con calidad *home-theater* y efectos de sonido 3D superrealistas. Además, al mismo tiempo proporciona una *cañería* optimizada para la conectividad a través de banda ancha y para jugar en Red.

¿Qué ventajas aportará todo esto al juego a través de banda ancha cuando la consola Xbox se conecte?

Dado que el chip MCPX proporciona una *cañería* optimizada con vistas a la conectividad a través de banda ancha, a los jugadores que hagan uso de *Xbox Live* se les garantiza una experiencia de juego *on line* completamente transparente, tanto si se hallan compitiendo contra alguien situado en el otro extremo del mundo como si lo hacen con otra persona que viva en el mismo bloque.

¿Dispone este chip de ventajas ocultas que todavía no han sido explotadas?

La primera oleada de juegos Xbox resultó asombrosa desde el punto de vista visual. Los desarrolladores aprovecharon de forma inmediata el hardware a su disposición y crearon unos juegos asombrosamente bellos. Sin embargo, a mí me causa mayor emoción la segunda ola, ya que los juegos no sólo continuarán teniendo un aspecto increíble, sino que los desarrolladores estarán interesados en aprovechar al máximo las capacidades de audio para situar la experiencia de juego a un nivel mucho más elevado.

¿Cuál es la característica de *Xbox Live* que más le emociona?

Tengo la sensación de que el futuro de los juegos se halla en poderlos jugar de forma *on line* y en las comunidades de juego. Lo que resulta único por lo que respecta a *Xbox Live* es que está diseñado pensando en la banda ancha. Si siempre estás conectado a través de banda ancha, puedes convertir la experiencia en más transparente ya que pones en marcha tu juego e inmediatamente te hallas dentro de la comunidad, entre sus entusiastas o dentro del propio juego. Y todo sin la necesidad de esperar. Será la primera vez que jugar *on line* no supondrá ninguna molestia. ¡Ah, y también está lo de los comentarios intimidatorios formulados por los jugadores!

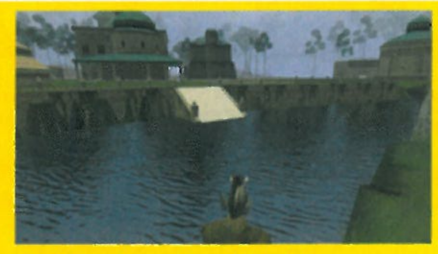


↑ Logotipos. ¿El punto más débil de *Xbox Live*?

LOS JUEGOS



↑ Repta antes de efectuar el salto.



↑ Fíjate en lo que hay debajo del agua.

STAR WARS GALAXIES

El último tenía que ser un Ewok...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **LUCASARTS**
EDITOR: **LUCASARTS**
FECHA DE LANZAMI: **PRIMAVERA 2003**

UNO DE LOS anuncios más importantes del E3 se centró en que los poseedores de Xbox podrán jugar *Star Wars Galaxies: An Empire Devided* a través del servicio *Xbox Live*. El juego transcurre durante el período de tiempo que sigue a la destrucción de la primera Estrella de la Muerte en la película *Star Wars* original, y se trata de un RPG multijugador masivo para jugarlo de forma *on line* (o MMORPG, tal como a los entusiastas del uso de siglas les gusta denominarlos).

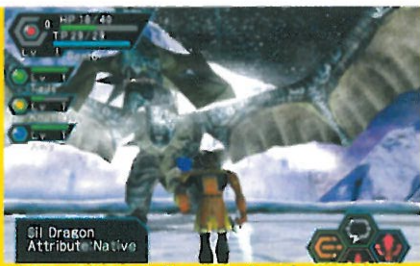
Los jugadores podrán elegir jugar con un *wookie* o con una de las otras siete razas que aparecen en *Star Wars* y que nos resultan tan familiares, y configurarlos a medida para crear una personalidad exclusiva *on line*. Una vez hecho esto, podrás adentrarte en el universo *Star Wars* para *chatear* con los otros miles de jugadores y podrás darte cuenta de que la vida *on line* es inconmensurablemente más emocionante que contemplar *Operación Triunfo* en el mundo real. Puedes llevar una tienda o, mejor aún, ser un cazador de recompensas (no necesariamente uno de los Fetts) que gana dinero matando otros personajes.

Sin apenas saber de donde viene se ha convertido en uno de los juegos Xbox más esperados, y a pesar de que el juego también saldrá para PS2, lo cierto es que el disco duro integrado y la superioridad de los gráficos de Xbox significarán que *Xbox Live* se convertirá en destino obligado para todos aquellos que aspiren a ser algo dentro del mundo *Star Wars*.





↑ *Xbox Live* te hará olvidar las pantallas partidas.



↑ Con amigos *on line* matarás más enemigos.

PHANTASY STAR ONLINE

Aquí está toda la acción RPG

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
EDITOR: **SEGA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NO ANUNCIADA**

PREGÚNTALE A cualquier poseedor de Dreamcast acerca de un lugar llamado Ragol y ya verás como su ojos empiezan a brillar. Se trata de un lugar verdaderamente maravilloso, que da acomodo a *Phantasy Star Online*, uno de los RPG multijugador más extraordinarios de los últimos años. Pronto, tu Xbox te permitirá trasladarte hasta allí para que averigües de qué va la cosa.

En primer lugar creas tu propio personaje, luego exploras las selvas y grutas de Ragol, a solas o con un grupo de hasta cuatro aventureros, a pantalla partida o bien *on line*. Además de un cierto número de misiones para un jugador sólo, derivadas del propio guión del juego, los jugadores pueden disfrutar de una enorme variedad de modos de búsqueda multijugador, que van desde simples expediciones en grupo hasta retos mucho más duros en busca de la medalla Famitsu.

Asimismo, y gracias a *Xbox Live*, espera poder disponer de un cierto número de búsquedas descargables, que deberían contribuir a aumentar el ciclo de vida del juego, que ya ofrece varios cientos de horas de juego. Luego, cuando tu personaje ya se haya curtido a lo largo de los niveles «Normal», «Hard» y «Ultimate», podrás iniciar la búsqueda en pos de ítems raros, muy deseados, que permanecen escondidos en las profundidades de Ragol. ¿Alguien prefiere jugar un poco con Samba Maracas y con Akikos Frying Pan?



›Hablar es fantástico

Xbox Communicator es el mejor periférico que jamás se haya inventado para una consola. He aquí las razones

TODOS LOS juegos *Xbox Live* serán compatibles con *Xbox Communicator*, una combinación de casco y micrófono que encaja en una de las ranuras del controlador Xbox. Este pequeño dispositivo tan ingenioso te permite comunicarte con los demás jugadores, tanto con los de tu bando como con los del bando enemigo. Cuando te hallas en una partida multijugador de *Halo*, por ejemplo, podrás enviar un mensaje secreto a un colega de aquellos que se dedican a criticar, o transmitir una orden a todo el equipo.

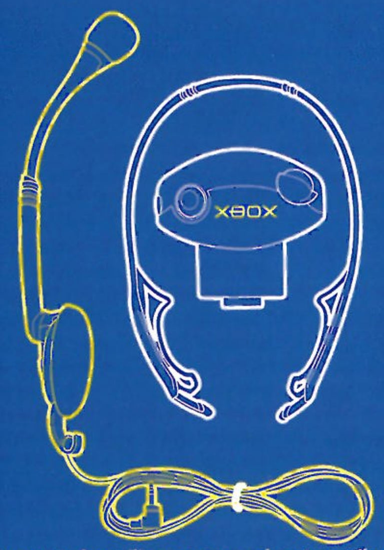
Xbox Communicator funciona con independencia total y absoluta de todos los demás efectos sonoros y de música, y su calidad dicen que rivaliza con la de los teléfonos móviles. De modo que puedes estar rodeado por sonido Dolby 5:1 y aún así podrás escuchar las provocaciones sarcásticas de tus compañeros de equipo, o de tus oponentes.

Con *Xbox Communicator* también resulta posible alterar el tono de tu voz, de forma que suene mucho más dura o más robótica de lo que realmente la tienes. A menos que ya de entrada no la tengas muy dura o muy robótica. Los padres preocupados también se alegrarán de saber que los jugadores pueden acallar a cualquiera que, de repente, desarrolle el síndrome de Tourette durante el juego. Esto mantiene en vilo a la mitad de la plantilla de nuestra revista.

TIEMPO PARA CONTINUAR EN BETA

Con el lanzamiento de *Xbox Live* prevista para otoño en Estados Unidos, Microsoft está llevando a cabo un proceso de prueba enorme e increíblemente minucioso con el fin de asegurarse de que el sistema es apto para el consumo público.

El selecto grupo de afortunados jugadores elegidos para participar en este proceso podrán probar este servicio a lo largo de todo el verano, con una selección de títulos todavía no anunciados. Es de esperar que en Europa tenga lugar un programa de características parecidas. Una cosa es segura: las pruebas beta serán muy limitadas, de modo que, para enterarte de los primeros detalles, no te pierdas ningún número de nuestra revista.



↑ Pronto, todos utilizaremos uno de estos artilugios.

Para facilitar al máximo la posibilidad de jugar con tus amigos, podrás elaborar una lista de colegas, muy parecida a las ahora disponibles para aplicaciones de *chat* en tiempo real, como AOL Instant Messenger y MSN Messenger.

Con toda esta lista grabada de colegas disponibles para que les llames, podrás averiguar quién está en línea y saber a qué están jugando cuando entres en *Xbox Live*. Pero lo mejor de todo es que podrás enviar mensajes instantáneos, retándoles a una partida con cualquier juego de los que todos dispongáis.

Pero lo mejor de lo mejor aún no te lo hemos explicado. Si estás jugando a *Unreal Championsip on line* y algún colega te invita a una partida de *MechAssault*, en caso de que aceptes tan sólo te bastará con cambiar de disco cuando se te requiera para que lo hagas y, ¡pumba!, ya estarás dentro del juego. Además, si, de forma fortuita, alguna vez pulsas el botón de puesta en marcha y apagado en vez de pulsar el botón de eyección, no dejes que el pánico se apodere de ti. Cuando vuelvas a encender la consola, ésta recordará lo que sucedía en el instante del apagado y te volverá a reconectar con el juego del amigo. Es así de sencillo.

Una vez hayas cargado el juego *Xbox Live* de tu elección, tendrás que elegir entre estas dos opciones: QuickMatch y OptiMatch.

Como sugiere su nombre, *QuickMatch* constituye la forma más rápida para entrar en el cielo multijugador. Basta con mantener pulsado el botón «A» hasta que te encuentres en la línea de salida, enfrontado con varios oponentes. Pero *OptiMatch* tampoco es una opción desdeñable, ya que con ella podrás encontrar un determinado tipo de juego y enfrentarte con jugadores de, más o menos, tu mismo nivel, utilizando una interfaz muy sencilla.

Tal como cabía esperar, *Xbox Live* constituirá una experiencia de juego verdaderamente global. ¿Te apetece enfrentarte con jugadores japoneses en un juego de lucha? Ningún problema. ¿Y qué me dices de desafiar a los jugadores estadounidenses a un reto a muerte de los buenos, a la antigua usanza, o bien a un juego de carreras? Tampoco es ningún problema, ya que todo se halla al alcance de la pulsación de un botón.

Para poder jugar *on line*, tu Xbox requerirá una pequeña actualización del software. Podrás obtenerla de varias maneras, y evidentemente la más sencilla será encontrándotela dentro de los títulos compatibles con Xbox. Cuando insertes tu primer juego *Xbox Live*, la consola se dará cuenta de que hasta ahora no habías utilizado este servicio. Microsoft ya ha anunciado que esta actualización será un proceso sencillo y rápido y que tan sólo se producirá una sola vez. La actualización de software incluso podría estar incluida en el disco de juegos que acompañe a un número futuro de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Una vez se haya producido el lanzamiento del *Xbox Live* en Europa, la conexión a banda ancha resultará imprescindible para todos los propietarios de Xbox. En todo caso, podrás jugar con nosotros una y mil veces. Esperamos poder hacerlo. ¿Te parecería bien un viernes sí y otro no, a las cinco y media de la tarde?



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tu mismo.



VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

ANÁLISIS DEL MES





HUNTER: THE RECKONING
Debemos liberar la ciudad de Ashcroft de los vampiros que la rodean.
056



JAMES BOND: AGENTE 007 EN FUEGO CRUZADO
El mejor juego de la popular saga 007 creado hasta el momento.
076



AZURIK: RISE OF PERATHIA
Un joven tiene que proteger los cuatro elementos sagrados.
080

LEGENDS OF WRESTLING
Descubre un nuevo concepto de lucha libre basado en la nostalgia.
060



TEST DRIVE OFF ROAD
Disfruta con un buen número de coches y de circuitos.
083



MIKE TYSON
El popular boxeador ya cuenta con un videojuego propio en Xbox.
068



CRASH
Como su propio nombre indica: chocar y chocar.
072

↑ Tres jugadores en plena lucha. Parece que eliminar a esta horrenda y gigantesca abominación requiere la presencia de un buen trío de cazadores.

Cuatro cazadores van a limpiar la ciudad de zombis

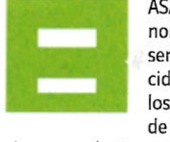
HUNTER: THE RECKONING





INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
- EDITOR: **INTERPLAY**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-4**
- WEB: **WWW.INTERPLAY.COM/HUNTER**



ASADA EN el RPG del mismo nombre, y perteneciente a la serie World of Darkness (conocida por los más devotos de los juegos de rol), la historia de *Hunter: The Reckoning* empieza cuando, tras unos años de tranquilidad en la ciudad de Ashcroft, un grupo de chavales hacen una fiesta en la prisión maldita que años antes había sido clausurada por los Cazadores, una banda que liberó años atrás a la ciudad del control de unas extrañas criaturas de la noche y las encerró en la citada prisión. Ahora, el cierre ha sido levantado sin previo aviso, y los espíritus y monstruos más horribles vuelven a controlar la ciudad. Ya no hay nadie que pueda detenerlos... excepto ellos.

Para hacer frente a esta plaga que azota la ciudad, tendrás a tu disposición a cuatro cazadores expertos, con características bien definidas y habilidades especiales para cada uno de los niveles. Los personajes son Deuce Wyatt, el «Ven-gador», un motero a la vieja usanza (estilo Den-nis Hopper en *Easy Rider*), que tiene la recortada más rápida del país; el padre Fabián Cortés, el «Juez», sacerdote de la prisión Aschroft, que va armado con una espada y una ballesta; Kassandra Cheyung; la «Mártir», la más rápida y débil de los cuatro que tiene a su disposición un par de cuchillos y dos pistolas, y por último, Samantha, la «Protectora», una antigua policía que está armada con un sable muy poderoso.

Piénsatelo bien antes de decantarte por uno u otro, ya que todos tienen puntos fuertes y débiles. Como ejemplo sirva de prueba el hecho de que el «Vengador» es implacable en el cuerpo a cuerpo, pero es muy lento en sus movimientos. Por su parte, la «Mártir» es débil, pero tan rápida que es muy difícil que los enemigos más fuertes la cojan desprevenida.

Hunter se centra, básicamente, en repartir «estopa» por todos los escenarios, limpiar los niveles de un número ingente de muertos vivientes y salvar el mayor número de inocentes posible, hasta llegar al final de fase y activar la salida del nivel. Así hasta el final de la aventura, donde tendrás la oportunidad de salvar Ashcroft de las fuerzas del mal o perecer en el intento.

El control de los diferentes personajes se ha simplificado mucho para hacerlo lo más sencillo posible y ganar en velocidad de acción, algo que en la práctica se ha conseguido con creces. »



Uno de éstos tiene la llave de la celda.



Las armas especiales, siempre fieles.



Si tu escopeta no puede con él, provocarle una indigestión sí podrá. No te olvides de rescatar de paso al mecánico del fondo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL EQUIPO
Hay cuatro personajes que elegir. El «Vengador» es un fornido y feroz cazador, posee una escopeta y un hacha muy potente para ataques cuerpo a cuerpo. La «Defensora» posee una cuidada selección de hechizos de protección con los que cura y protege al resto de sus compañeros. La «Mártir» es la más rápida pero también la más débil del grupo. Por último, el «Juez», un desmelenado excura que utiliza una ballesta y que posee más convicción que el mismísimo Papa.

FIESTA SORPRESA
En *Hunter*, los chicos malos no se dedican a esperar en las calles a que un héroe les dé paso como actores secundarios, o a atacar de improviso en la siguiente fase. Aquí las cosas son así: aparecen en cualquier lugar, a veces enfrente tuyo, otras en la lejanía. Esto significa que continuamente irán apareciendo enemigos, haciendo más fluida la acción, pero también supone que es mucho más probable que te quiten vida de tu barra de energía.

Con el gatillo izquierdo podrás saltar y subirte a los coches y obstáculos para que no se puedan acercar los *zombies*; el gatillo derecho sirve para atacar con el arma de turno; el *stick* derecho para apuntar y el izquierdo para moverte por el escenario. Con el botón «A» se recarga el arma, con el «X» navegas por el inventario y con el «Y» seleccionas tus poderes mágicos, nada más sencillo que esto. Una vez practicado un poco, te puedes meter de lleno a matar muertos vivientes.

En cuanto al nivel técnico, hay que destacar el buen trabajo que ha realizado el equipo de High Voltaje ya que han dotado a *Hunter* de un motor gráfico muy potente, capaz de mover una cantidad descomunal de enemigos sin tener apenas fallos de continuidad o ralentización. Los detalles gráficos de los escenarios son muy buenos en general, sobre todo en los niveles de las calles. Y los personajes, tanto los cazadores como los enemigos, tienen un acabado notable.

Destacable es el hecho de las recargas de las diferentes armas, llevadas a cabo con una naturalidad pasmosa. También los movimientos de los *zombies*, que a pesar de perder la mitad del cuerpo, siguen caminando hacia ti, presas del odio. El apartado sonoro es más simple, pero acompaña a la perfección el estilo tétrico de todos y cada uno de los escenarios, creando una atmósfera claustrofóbica.

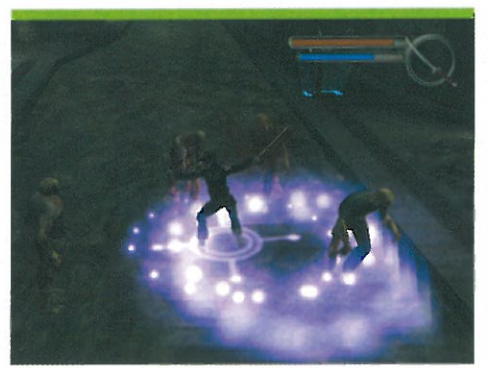
Menos loable es el acabado en la IA, ya que los enemigos tan sólo se dedican a avanzar y atacar, no buscan ninguna forma de aniquilarte por otros medios. En cuanto le cojas el truco a los jefes de nivel, o encuentres un

ARMADOS Y VIRTUOSOS

Pistolas, muchas pistolas y también algunos hechizos



ARMAS BÁSICAS:. Cada personaje posee dos armas por defecto: una de filo y otra de fuego. La «Mártir», por ejemplo, tiene a su disposición un par de cuchillos que utiliza para dejar su nombre grabado en el pecho de los *zombies*, a la vez que dispone de dos pistolas para reventar a los no-muertos manteniendo las distancias.

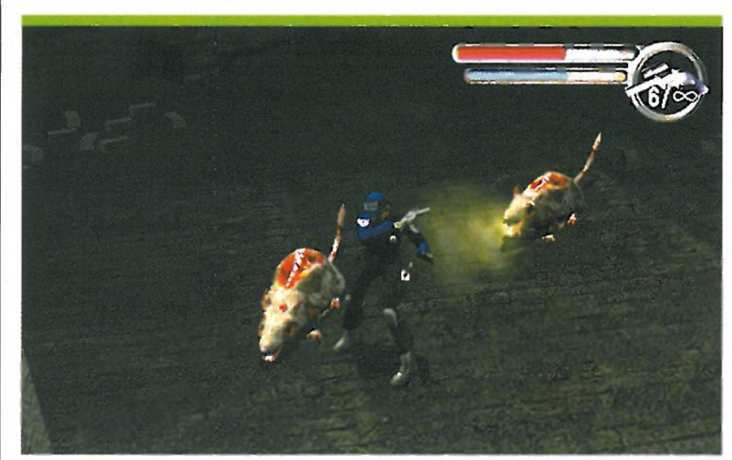


HABILIDADES FILO. Te permitirán poner algo de elegancia al combate puro y duro. Según tu cazador vaya adquiriendo experiencia, más y mejores habilidades Filo irá consiguiendo. La «Defensora» tiene acceso a un hechizo de curación y protección, y cuando tiene el nivel de convicción al máximo, puede usarlo para curarse a sí misma o ayudar a los aliados que están más cerca.



ARMAS ESPECIALES. No hay nada mejor para controlar a las masas que un lanzallamas, un bazuka o una ametralladora. Estas armas se pueden recoger en escondrijos ocultos o al lado de los maltrechos cuerpos de nuestros enemigos, y tienen una munición limitada. De vez en cuando encontrarás una sierra eléctrica.

EL LIBRO DE LOS MUERTOS » Dando sentido a la masa de mostruos



» NO-MUERTOS › Número: Alto › Amenaza: Mínima
Los muertos más débiles forman el grueso de la mayor parte de tus enemigos. No suponen una amenaza real, a no ser que ocho de ellos te pillen desprevenido y te conviertan en su cena. Eliminar a un grupo de *zombies* es la mejor forma de rellenar tu barra de energía ya que cada una de las criaturas que asesinas deja tras su muerte algo de vida. Más adelante suelen dejarnos sus armas.



» ZOMBIS › Número: Medio › Amenaza: Media
Una gran cantidad de animales reanimados vagan por los diferentes niveles. Arañas explosivas aparecen caídas del cielo en grupos, se despliegan y van directas hacia ti. Si se te acercan, explotan en medio de una nube de ácido que te hará perder la mitad de tu barra de energía. En ciertos niveles, como las alcantarillas, aparecen cientos de ratas mutantes que escupen gas venenoso.



» ESPECTROS › Número: Bajo › Amenaza: Media
Apariciones azules de tres formas diferentes. La primera es la de torsos sin el resto del cuerpo, disparan bolas de energía azules que bajarán tu barra de energía. La segunda, restringida a ciertos niveles de la prisión, es la forma de un hombre ahorcado con la soga en el cuello. Tienen un ataque sónico terrible. No podrás ver la tercera hasta casi acabado el juego, donde te las verás con espectros lobo.



» SUPERNATURALES › Número: Bajo › Amenaza: Alta
A este género pertenecen vampiros, hombres lobo y el gran Ghoul. El anterior aparece casi al final del juego, pero los vampiros lo hacen mucho antes, corriendo por el escenario como si tuviesen que ir al baño y equipados con armas. El gran Ghoul es una masa ingente con muchas patas que parece haber salido de una carnicería. Puede presumir de tener uno de los ataques más peligrosos.



↑ Achicharra *zombies* para abrirte paso.



↑ Él solo quería que le abrazaran... como Teddy

» lugar privilegiado donde atacar sin poder ser alcanzado, limpiar la zona será pan comido.

Hunter no es un juego que se acabe en una tarde y sus 15 niveles dan para muchas horas de juego. Además, cuando hayas acabado la aventura siempre puedes probar con los modos extra: «Nightmare» y «Alternate Hunter», que ofrecen más posibilidades. Eso sí, esto es algo positivo para quien le guste este tipo de juegos, porque para quien se aburra, lo pasará realmente mal repartiendo a diestro y siniestro por las calles de la ciudad durante unas cuantas horas, ya que otra cosa no, pero repetitivo es un rato.

Otro punto negro de *Hunter* es su modo multijugador, ya que no sólo no nos ayuda en nada el tener a nuestro lado a uno, dos o tres compañeros, sino que se hace mucho más complicado. Este hecho se vuelve más peligroso cuando te enfrentas a enemigos de final de nivel, que en *Hunter* vienen acompañados de algunos sicarios, porque el espacio para moverse viene predeterminado por la distancia que exista entre los jugadores que estén en juego. Por eso, muchas veces os veréis en la situación de dar por perdido a un compañero, al haberse quedado atrapado en una esquina de la pantalla, rodeado de miles de enemigos y sin poder defenderse. »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

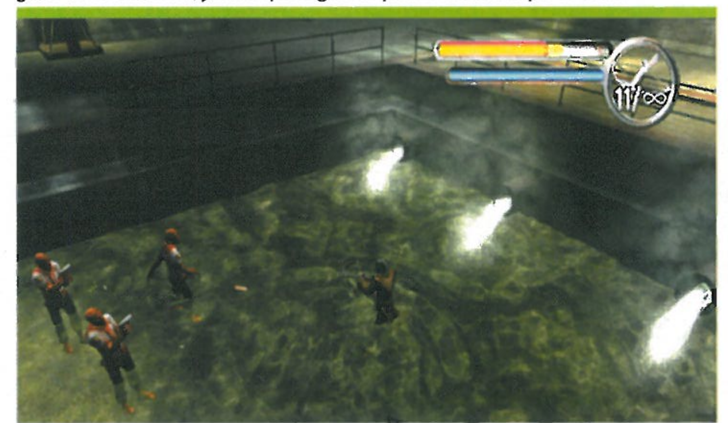
» FRENESÍ
Existe una enorme gama de combos disponibles para poder acabar con más enemigos al mismo tiempo. Accionando el gatillo de la derecha mientras blandimos las armas de filo hará que nuestro personaje suelte un barrido de golpes. Si lo mantenemos apretado, nuestro personaje ejecutará un medio combo con un ataque que te será de gran ayuda cuando te encuentres rodeado.

» ELEMENTOS RPG
Todo cazador posee cinco atributos: fuerza, velocidad, convicción, precisión y resistencia, que se van modificando según vaya ganando experiencia (además de un medidor de muertes que controla cuántos enemigos has matado y el nivel de experiencia). Estos elementos son obvios, pero no el caso de la convicción, que en *Hunter* adquiere las características de habilidades mágicas.



CAEREMOS JUNTOS» Más es menos, y no dejes que nadie te diga lo contrario

NORMALMENTE, el modo multijugador es una garantía de seguridad para juegos complicados ya que alarga la durabilidad de los mismos y acentúa la diversión. *Hunter* es todo lo contrario ya que el modo multijugador para cuatro jugadores está muy lejos de conseguir lo que alcanza en la aventura de un solo jugador. Cuantos más jugadores hay, el número de enemigos se multiplica y deja menos espacio para maniobrar. Así, la emoción del combate se pierde, forzando a los personajes a afrontar situaciones de muerte irremediables en combates a corta distancia. Además, no tener el lujo de una cámara con *zoom out* significa no poder dar rienda suelta a los movimientos del jugador en el escenario, y tener que seguir las pautas marcadas por el título.



Jugar solo es mucho más divertido.



Echando a perder el caldo... o Caldo de despojos.



La *rave* original está repleta de niños *zombies*.



Combate de celda en celda para rescatar a todos los inocentes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»MÚLTIPLES FINALES
Dependiendo del número de inocentes que hayas rescatado a lo largo de la aventura, tendrás ocasión de ver uno de los dos finales de *Hunter*. Tendrás que rescatar más de 50 para poder disfrutar del final más bonito. Nosotros lo hemos terminado con una cifra de 69 inocentes, a ver si sois capaces de superarnos...

»MUCHOS NIVELES
Hay un gran número de niveles, hemos contado hasta 32. A pesar de que en ocasiones puede parecer algo corto, o que vuelve sobre lo ya conocido, llegar al final de *Hunter* nos ha llevado más de diez horas largas jugando al modo de un solo jugador. Cuando finalices el juego se desbloquean otros modos, como el «Alternate Hunter» o «Nightmare».



Construye una torre de cuerpos mutilados.

» En definitiva, *Hunter* es una mezcla de conceptos entre un *shoot 'em up* y un *beat 'em up*, en la que ninguno queda definido completamente, lo que le resta emoción al juego. Si al principio te diviertes como un enano haciendo saltar por los aires a todo bicho viviente que aparece en pantalla, pasada la primera hora, comienzas a pensar ¿no va a pasar nada más? Y es que, lejos de proponer situaciones diferentes, *Hunter* va a piñón fijo, tratándose única y exclusivamente de limpiar cada una de la fases de infectas criaturas que mendigan por allí.



POTENCIAL
Buen nivel del apartado gráfico y la jugabilidad que ofrece al principio, aunque se diluye con el paso de las horas.

ESTILO
Buena ambientación triste y claustrofóbica, con unos escenarios bastante «interactivos».

ADICCIÓN
Muy alta al principio, más tarde se hace repetitivo.

LONGEVIDAD
Muchos niveles para perderte y explorar hasta limpiar todas las zonas, lástima que el modo multijugador no aporte algo más de durabilidad.

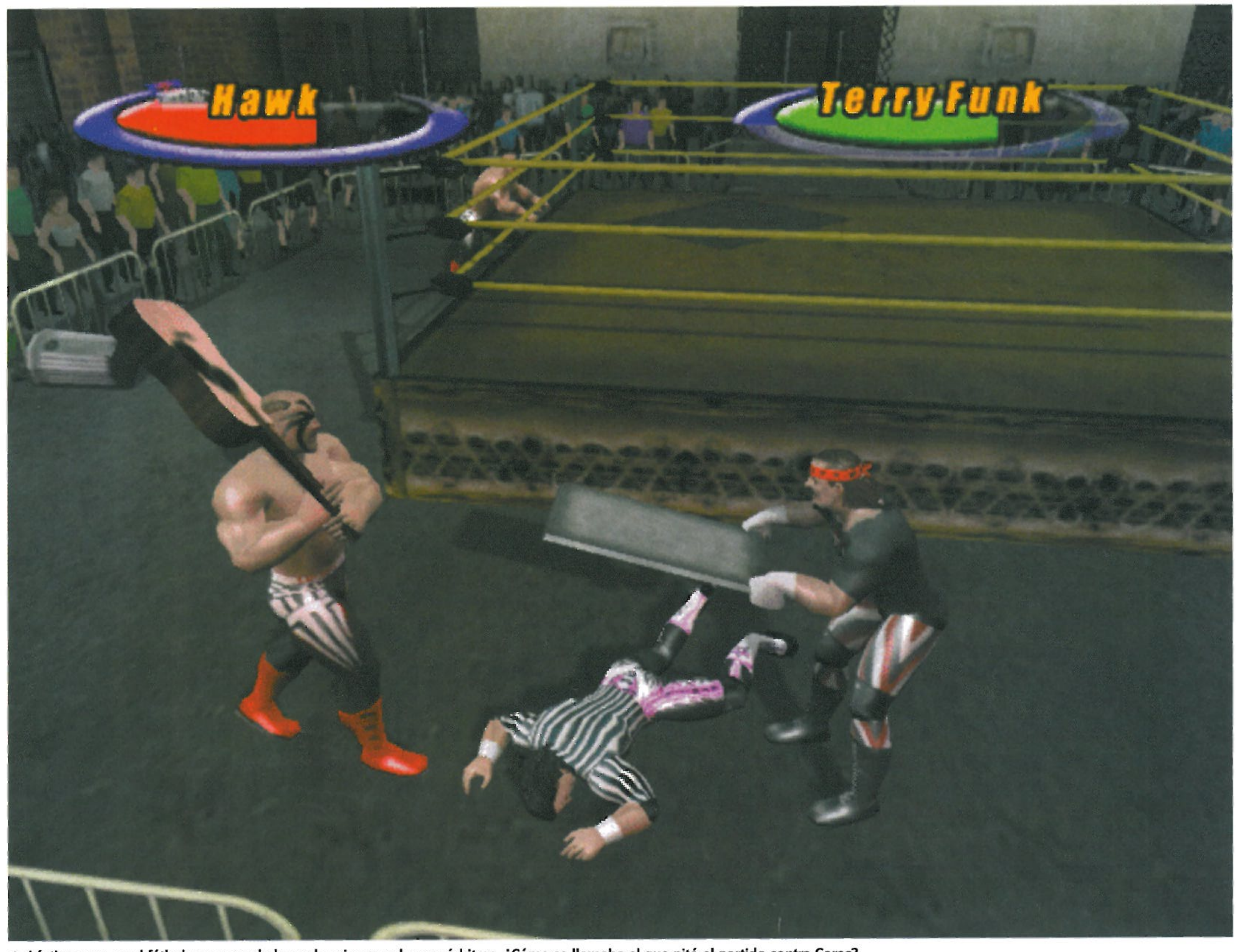
LO MEJOR
+ GRÁFICOS
+ AMBIENTACIÓN
+ DIVERTIDO AL PRINCIPIO

LO PEOR
- REPETITIVO
- IA DE LOS ENEMIGOS

RESUMEN
Hunter es capaz de alegrarte unas horas, pero en seguida se hace muy monótono, demasiado muerto viviente, demasiado combate.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,3//10



↑ Lástima que en el fútbol no se pueda hacer lo mismo a algunos árbitros. ¿Cómo se llamaba el que pitó el partido contra Corea?

Una vuelta atrás en el tiempo para encontrarnos con algunos de los reyes del cuadrilátero que hicieron historia

LEGENDS OF WRESTLING

U N NUEVO CONCEPTO de juego de lucha libre aparece para nuestra Xbox, y está basado en la evocadora nostalgia de los luchadores representados. «Hulk» Hogan, Dibiase, Rob, Bret Hart, «Iron» Sheik y un sinfín de viejas y nuevas glorias. En total, 42 luchadores desfilarán por nuestras pantallas intentando representar con fidelidad el estilo de lucha que realmente practican.

Desafortunadamente, el juego no es tan bueno como su concepto. Los gráficos hacen gala de una escasa factura técnica, y no resultan nada acordes con las posibilidades de esta plataforma. Los luchadores, sobredimensionados, no ofrecen una imagen tan definida como cabía esperar, pareciendo más muñecos de juguetería que luchadores reales. El sonido y los efectos recrean bien la atmósfera de un combate de *Wrestling*, pero sin demasiados lujos. El apartado técnico en general es demasiado pobre y carente de recursos, añadiendo una mala estética a la ya de por sí escasa jugabilidad, como más adelante veremos.

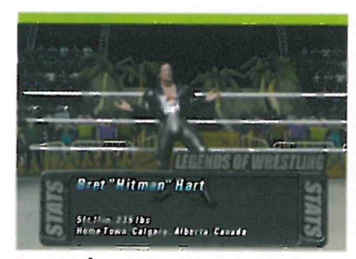
Cada uno de los jugadores está representado por una serie de barras de energía, que muestran su fuerza y pericia. Cuando los dos luchadores están en posición de agarre, el jugador que cuenta con una mayor fuerza puede llevar a su contrincante a otra posición de desventaja en la que tendrá a su disposición un elenco mayor de posibilidades técnicas que ele- »

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/LEGENDSOFWRESTLING**

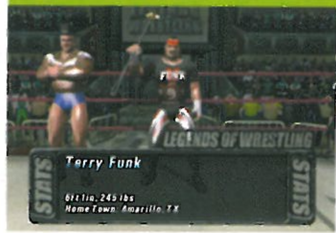
CONVIÉRTETE EN LEYENDA ¿Quién es Terry Funk en realidad?

LAS VIEJAS glorias nunca mueren. Llegan a ser estrellas de la pantalla o incluso políticos de renombre. He aquí cuatro casos muy conocidos.



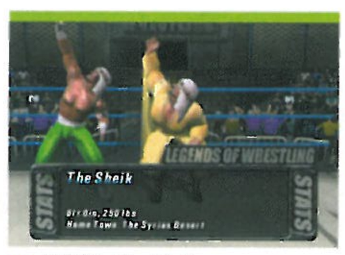


» **QUIÉN:** Brett «Hitman» Hart.
» **CARACTERÍSTICAS:** Es el mejor, fue el mejor y será el mejor.
» **ACTUALMENTE:** Dejó la WWF tras un combate que supuestamente le fue arrebatado.



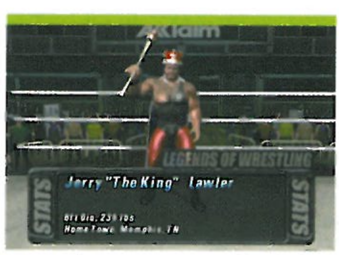


» **QUIÉN:** Terry Funk.
» **CARACTERÍSTICAS:** Uno de los mejores y más brutales luchadores. Odia a Ric Flair y a Hulk Hogan.
» **ACTUALMENTE:** Dejó de luchar a los 55 años.





» **QUIÉN:** The Sheik.
» **CARACTERÍSTICAS:** Vino desde el desierto de Siria y su estilo de lucha es cruento y salvaje.
» **ACTUALMENTE:** Entrena a su nieto Sabu para que llegue a la cima de este deporte.





» **QUIÉN:** Jerry «The King» Lawler.
» **CARACTERÍSTICAS:** Trabajó con Andy Kaufman en un combate para la película *Man in the moon.*
» **ACTUALMENTE:** Uno de los comentaristas de *wrestling* más respetados.




Una buena paliza en cooperación entre Dibiase y Hogan.



Uno de los movimientos especiales y la indicación de cómo realizarlo.



» UTILÍZALO TODO
No sólo puedes acabar con el oponente con tu arsenal de técnicas, sino que también puedes utilizar cualquier objeto con una mortal precisión. Esto acabará bajando considerablemente el nivel de vida disponible de la barra de salud del jugador.

» gir. A su vez, el oponente puede contrarrestar las técnicas perdiendo parte de su energía en el intento. Esto sigue siendo algo demasiado básico dentro de la complejidad del juego ya que un jugador con una barra de energía superior hará lo que quiera con su contrario, sin que el defensor pueda evitarlo en muchas ocasiones. El medidor de audiencia indicará cuándo podemos llevarlo al suelo y realizar una llave de presa para que el árbitro inicie el conteo.

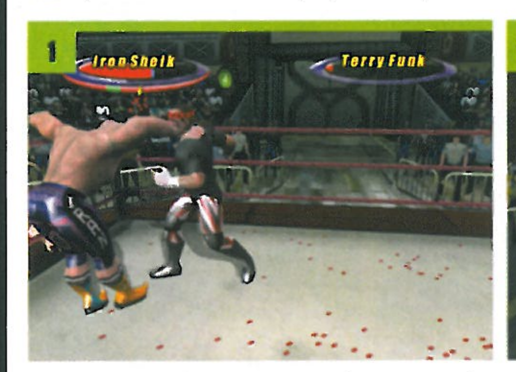
Uno de los peores aspectos del juego es el escaso nivel de la interfaz de control. Desde que introducimos las órdenes hasta que se cumplen, hay un retraso notorio que perjudica a la velocidad de juego. Este retraso origina que los movimientos no se desarrollen de una forma fluida, sino que sean sucesiones de técnicas que llegan tarde o a destiempo, empobreciendo notablemente el combate.

Así que la simpleza del juego llega a veces a cansar ya que tampoco existen diferencias significativas entre los luchadores. Todos ellos cuentan con muchas similitudes sin tener en cuenta que en *Wrestling* las diferencias entre los contrincantes a nivel técnico y, sobre todo, de comportamiento son las que marcan la pauta.

El modo de varios jugadores es lo que salva al título, pues es muy divertido y adictivo. La atmósfera de juego que se crea entre varios jugadores es increíble llegando a animar al jugador más serio. Las posibilidades de acción que los jugadores tienen en su mano se convierten en todo un reto, »

EL ARTE DE LUCHAR Muévete como un profesional

LA PELEA en *Legends of Wrestling* no consiste exactamente en aprender una variedad de técnicas reflejadas en el manejo de combos como en *Virtua Fighter*, sino que es mucho más básico y rápido. He aquí unas técnicas básicas de pelea.



BOXEO. Unas buenas manos en la cara y en el cuerpo de nuestro oponente lo dejarán atontado el tiempo suficiente para poder agarrarlo tranquilamente.



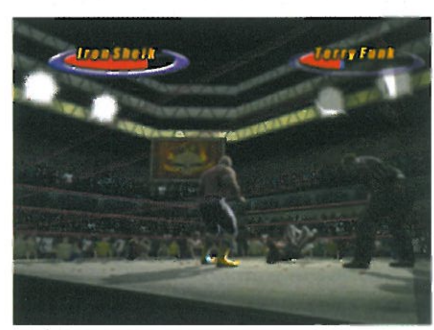
AGARRE. Una vez que el contrario tiene cansancio acumulado, podemos agarrarlo para utilizar cualquier técnica de castigo o derribo y mandarlo a la lona.



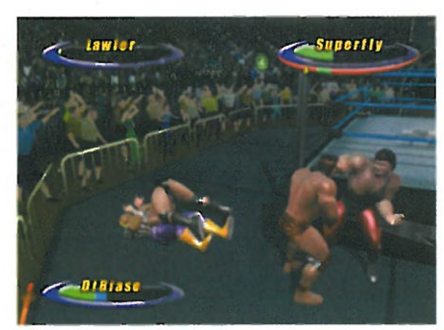
GOLPEO DE BOTÓN. Una vez en la lona y apresado, deberemos apretar repetidamente los botones de nuestro mando para dejarlo inmovilizado y que no supere la cuenta del árbitro.



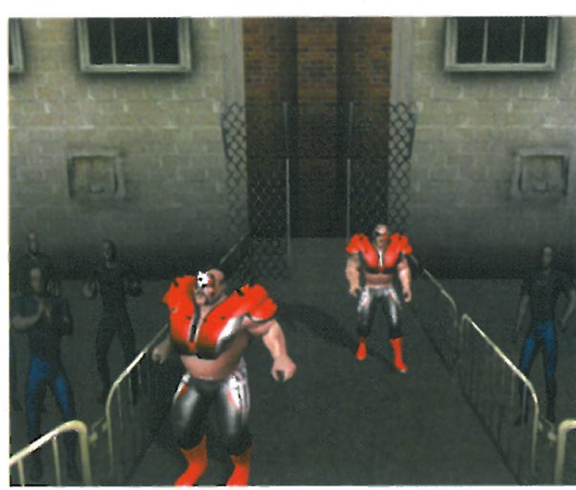
Los golpes de castigo ayudan a agotar a nuestro adversario y consiguen rebajar su barra de energía.



Ángulos de cámara como en la televisión.



Los alrededores del *ring* también cuentan.



La espectacular entrada de los luchadores al *ring*.

pudiendo elegir ser uno de los luchadores predeterminados o crear nuestro propio perfil de jugador. Pero elijamos la opción que elijamos, la opción multijugador será fuente de diversión sin dudarlo.

Pero todo lo divertido que tiene este modo, es inversamente proporcional a lo que lo es jugar contra la máquina. El juego se convierte en algo tedioso y aburrido en el que prácticamente la CPU sigue un comportamiento errático y desafortunado, que empobrece el juego sensiblemente. Aún así es divertido por las posibilidades que ofrece ya que podemos tirar sillas, agarrar palos y demás elementos que encontremos para sacudir al oponente o incluso al árbitro. Combatir fuera del *ring*, golpear entre varios luchadores a la misma persona y un sinfín de posibilidades que de haber cuidado más la estética y la IA del programa hubieran convertido a *Legends of Wrestling* en un juego que hubiera hecho honor a su nombre.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos poco espectaculares, la atmósfera de combate es divertida, pero la interfaz, simple.

ESTILO
La presentación no da mucho de sí, aunque sigue siendo un lujo observar las peleas de las viejas glorias.

ADICCIÓN
Las primeras horas ilusiona, el resto sólo apasiona en modo multijugador..

LONGEVIDAD
El juego básico es tedioso hasta la saciedad.



LO MEJOR
+ HULK HOGAN
+ MODO MULTIJUGADOR
+ RITMO FRENÉTICO

LO PEOR
- ACCIONES BÁSICAS Y SIMPLES.
- BAJA CALIDAD GRÁFICA.

RESUMEN
Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso, que saca partido de la nostalgia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONCURSO



¡GANA UNA CONSOLAS XBOX CON CINCO JUEGOS ESPECTACULARES!

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en asociación con Microsoft, te da la oportunidad de ganar una de las dos consola Xbox que sorteamos Y para que no tardes ni un minuto en empezar a jugar, a los dos ganadores de la consola les regalaremos cinco juegos espectaculares para que empiecen a disfrutar de todas las posibilidades de Xbox: Rallisport Challenge, NBA Inside Drive 2002, Amped: Freestyle Snowboarding, Blood Wake y Nightcaster.

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS?

Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Consolas Xbox*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de septiembre. Los nombres del ganador saldrá publicado en el número 8 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre:........................ Apellidos:..................................

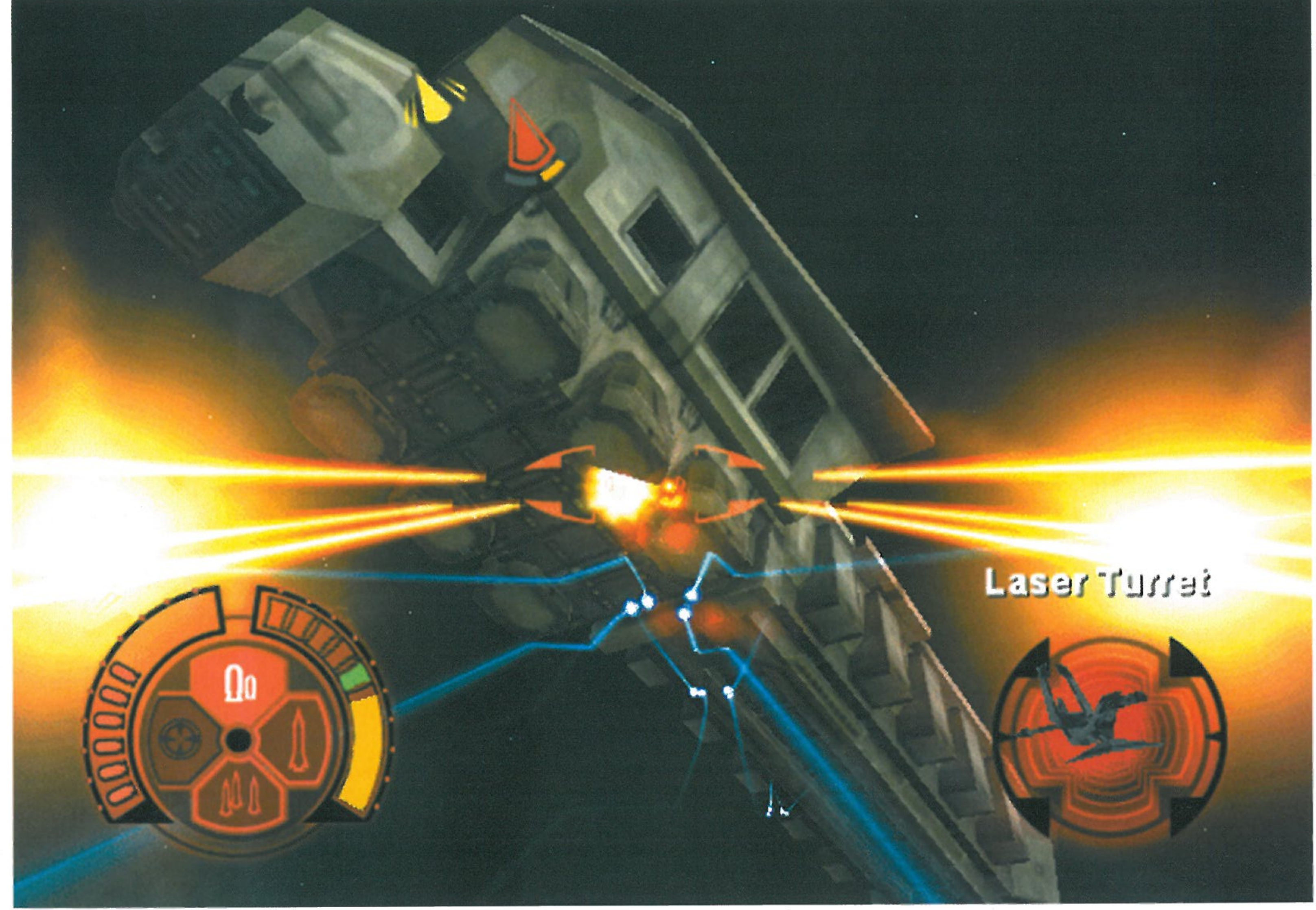
Dirección: .... Localidad:........................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:..

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



↑ Tan cerca que incluso puedes ver la bahía de embarque. Con un único misil puedes destruir una nave como ésta.

Con el poder de la Fuerza llega a Xbox el nuevo Jedi Starfighter. ¿Aprovechará realmente la licencia de Star Wars?

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SECRET LEVEL**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.JEDISTARFIGHTER.COM**

DESDE SIEMPRE *Star Wars* ha sido un filón para los creadores de videojuegos. La mezcla entre aventura, acción y ciencia-ficción de todas las películas es demasiado perfecta como para no tenerla en cuenta a la hora de elaborar un nuevo juego. Así pues, la nueva entrega en el cine *El Ataque de los Clones*, al igual como ocurrió con el anterior episodio, está generando un ingente número de nuevos videojuegos para deleite de todos los aficionados. Uno de estos juegos es *Jedi Starfighter*, que es la secuela, si se le puede llamar así, del juego *Starfighter* y al mismo tiempo del *Episodio 1.*

Jedi Starfighter sigue un argumento narrativo paralelo al guión del *Episodio 2*. Es decir, la historia del juego se complementa bastante bien con la historia de la película, tienen varios puntos en común y algún que otro personaje del filme hace su aparición estelar. La combinación es tan perfecta que podremos disfrutar del viaje protegiendo a los cargueros con los soldados Clon antes de iniciar el ataque en el planeta Geonosis, o también participar en la batalla que allí se desarrolla y que da nombre a la película. Los aficionados podrán disfrutar un poco más de la película más allá del propio guión, cosa que cualquier seguidor agradecerá enormemente.

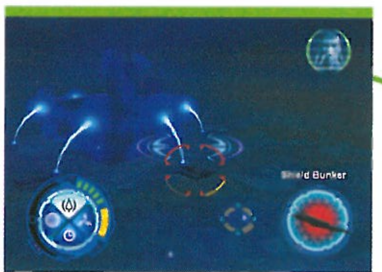
La historia transcurre cuando la tensión política entre la República y el movimiento secesionista liderado por el Conde Dooku es más intensa. Adi Gallia, la protagonista del juego, es una Maestra Jedi enviada por el Consejo Jedi a Karthakk, un sistema que atrae el interés del capitán Toth de la Federación de Comercio debido a su riqueza en recursos. En Karthakk, Adi Gallia se reunirá con el pirata Nym, un alienígena rebelde que lucha contra la Federación de Comercio desde que ésta le arrebatara su base espacial en Lok. Así, Adi y Nym se unen en una perfecta simbiosis para ayudarse mutuamente y conseguir derrotar al capitán Toth y echar de una vez por todas a la Federación de Comercio del sistema Karthakk.

A partir de entonces y a medida que transcurren las misiones se desarrolla todo el argumento de *Jedi Starfighter*, que está mucho más elaborado que en otros juegos similares, hasta alcanzar su punto álgido en el ataque de los Clones. El gran mérito de *Jedi Starfighter* es justamente eso: el argumento y la perfecta conexión entre una misión y la siguiente. Y por si fuera poco, la historia también se desarrolla dentro de las propias misiones, con algún que otro cambio de objetivos sorpresa y con continuas conversaciones entre todos los per- »

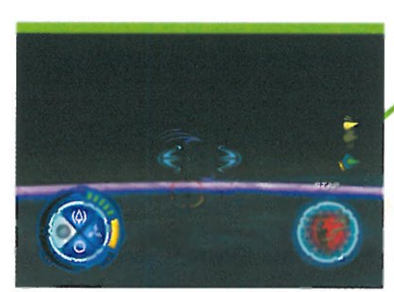


USA TUS ARMAS >> Cada nave tiene cuatro armas secundarias a tu disposición

JEDI STARFIGHTER >> Dando el título al juego



>> ESCUDO DE FUERZA. Una burbuja envolverá la nave desviando los disparos.

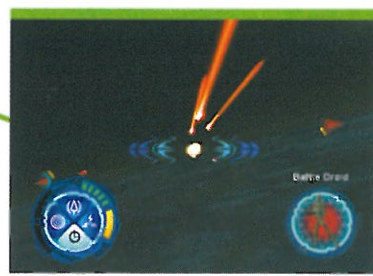


>> ONDA EXPANSIVA DE LA FUERZA. Un anillo de energía destruirá cualquier enemigo que se acerque a la Starfighter.





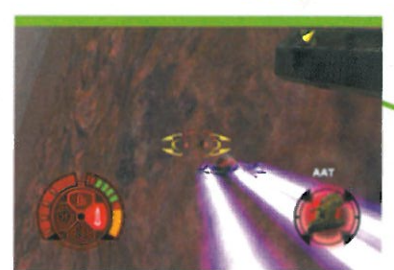
>> ILUMINACIÓN DE FUERZA. Un rayo de electricidad atacará a la nave seleccionada. No sirve contra objetivos muy grandes.



>> REFLEJO DE FUERZA. La acción irá a cámara lenta mientras la nave seguirá moviéndose normalmente.

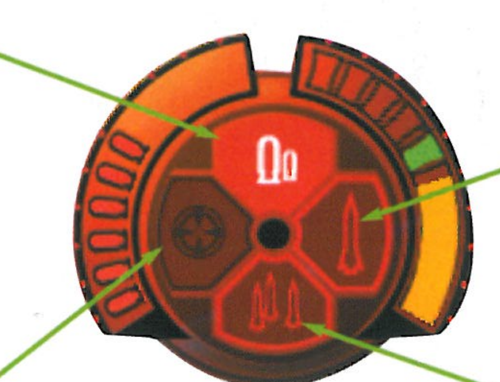
PILOTADA POR la Maestra Jedi Adi Gallia, la Starfighter es un prototipo con gran capacidad de maniobra. No tiene armas secundarias, sin embargo permite utilizar los poderes de la Fuerza del piloto para atacar. El medidor del tiempo de meditación muestra cuánto tiempo necesitan los poderes para recargarse tras cada uso. También es posible crear efectos más poderosos si se suelta el botón en el momento justo.

EL HAVOC >> Más lenta que el Starfighter de Adi pero con más potencia de fuego



>> MISILES CRUCERO. Misiles superpoderosos guiados por calor. Cuidado con ellos.

>> MINAS DE PROXIMIDAD. Pueden dejarse en el aire o anclarlas a ras de suelo. Explotan al pasar cerca de un enemigo.





>> BOMBAS DE ENERGÍA. Cuatro ataques de plasma explosivo.



>> MISILES RACIMO. Atraviesan sin dificultad los escudos y llegan directamente al casco. Útiles contra naves muy grandes.

EL HAVOC, de Nym, incluye de serie un *pack* con seis cañones láser que pueden acabar con cualquier nave enemiga. Es especialmente útil en los bombardeos masivos gracias a su amplio abanico de armas secundarias, también incluidas en la nave de su colega mercenario, Reti.

>> sonajes que participan en las batallas, aportando una gran riqueza a la historia y la sensación de estar ahí dentro luchando.

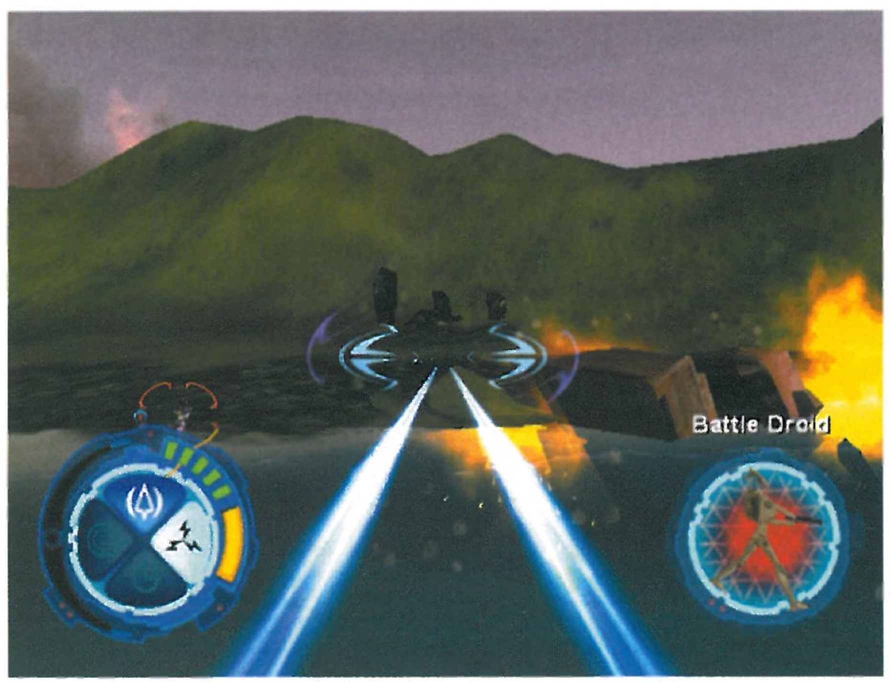
Jedi Starfighter proviene directamente de la versión de PS2 y, desgraciadamente, eso se nota. Gráficamente el juego es aceptable, aunque no existen efectos de luces espectaculares, ni un gran número de polígonos en pantalla y la carga gráfica que el procesador debe soportar es más bien ridícula comparándola con otros títulos. Sin embargo, y a pesar de no ser un juego gráficamente saturado, los desarrolladores no han sabido evitar algunas ralentizaciones, escasas pero molestas, que son más visibles cuando explota alguna nave estelar y estamos demasiado cerca, o cuando la pantalla se inunda de humo.

Por otro lado, no todo va a ser malo, se han añadido unos cuantos efectos respecto a la versión PS2 como *antialiasing*, transparencias o efectos *blur* y se han mejorado las explosiones. Hay que reconocer que se ha cuidado el diseño de las naves en general y de los destructores en particular, con grandes torretas moviéndose y disparando continuamente. Es patente en todas las misiones la sensación de estar en medio de una batalla estelar con docenas de disparos láser. >>

>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>> BONUS OCULTOS
Cada nivel cuenta con un *bonus* y objetivos ocultos que completar. Estos *bonus* desbloquean características extras en el juego como dibujos de producción (*artwork*), vídeos y nuevas naves para jugar.

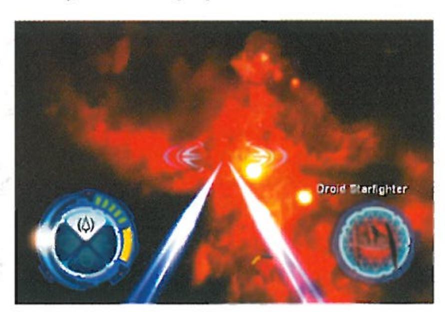
>> CONTROLA TU NAVE
La velocidad a la que viajas afecta de forma proporcional al giro de tu nave. Cuando frenes podrás girar y moverte mucho más rápido, mientras que a altas velocidades el radio de giro será mucho mayor.



Los droides de batalla son muy obstinados. Mejor destrúyelos con su propia nave.



Esto es lo más cerca que llegas del planeta.



El *zoom* te acerca los objetivos lejanos.

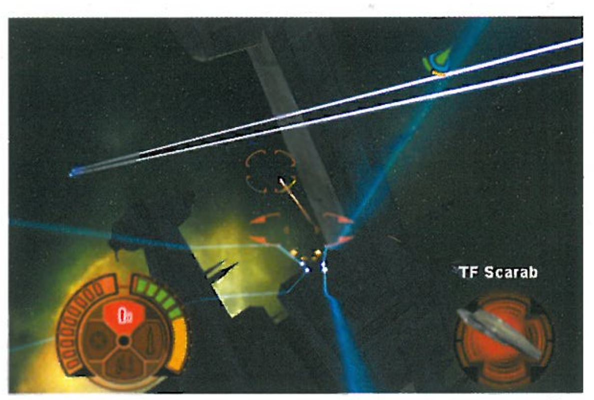


¡Cuidado con tus láseres! Utiliza el cursor para evitar dañar a tus amigos.

Por supuesto, un juego de Star Wars no sería lo mismo sin los típicos sonidos de disparos tan característicos de la saga, ni las inolvidables melodías de John Williams. Y todo ello está en este juego. Nadie quedará insatisfecho tras haber jugado un par de partidas ya que las bases sonoras son las mismas que en las películas. Y además, casi 50 temas musicales de las cinco películas están incluidos en *Jedi Starfighter*, convirtiéndose posiblemente en el juego con más temas de *Star Wars* de la historia. Una delicia sonora para todo aficionado.

Aunque la protagonista sea Adi Gallia y su nave, el juego alterna misiones donde el jugador controlará a Nym y su nave Havoc. En general, puede decirse que las misiones que transcurren en el espacio exterior serán para Adi y las que transcurren en la superficie de algún planeta son para Nym, pero hay excepciones. El control de ambas naves es perfecto y el mando responde al instante a nuestras órdenes, lo que es de agradecer. La jugabilidad que ofrece *Jedi Starfighter* es muy alta gracias a sus tres niveles de dificultad muy bien ajustados, las múltiples misiones extra y los numerosos secretos por descubrir. Todo esto sin contar con un adictivo modo «Cooperativo», algo inusual últimamente, y otro divertido modo «Versus» para dos jugadores, ambos a pantalla partida.

Si evaluamos todos los puntos a favor y todos los puntos en contra, no nos equivocaremos si afirmamos que, en general, *Jedi Starfighter* es un buen juego, puede que no de los mejores, pero sí de notable. Es un juego largo, con muchos extras por descubrir, una interesante historia, misiones *bonus*, modo «Cooperativo» y «Versus» para dos jugadores... y, por supuesto, la licencia Star Wars. ¿Alguien da más?



Destruye todos los cañones para que la nave de rescate pueda aproximarse.

VOLANDO JUNTOS

Dos Jedis son mejor que uno

TODAS LAS misiones permiten jugar en modo «Cooperativo» a pantalla partida. Así, dos amigos podrán luchar en equipo contra la Federación de Comercio. En la mayoría de misiones los dos amigos jugarán por separado como los personajes principales, Adi y Nym, pero en algunas deberán compartir el control de una única nave: uno manejará la nave y otro tomará el control de un cañón láser secundario.



La pantalla es pequeña para dos jugadores aunque la jugabilidad continua.

VEREDICTO

POTENCIAL
No nos cansaremos de repetirlo: Xbox puede dar mucho más de sí. Gráficamente correcto pero con ralentizaciones.

ESTILO
Toda la magia de *Star Wars*.

ADICCIÓN
La música de John Williams te mete en el papel de Jedi. Un poquito más de acción y tensión en las batallas hubiera sido perfecto.

LONGEVIDAD
19 misiones, fases de entrenamiento, modo «Cooperativo» y «Versus», objetivos ocultos, muchos secretos por descubrir ¿Qué más quieres?



LO MEJOR
- MODO COOPERATIVO
- OBJETIVOS OCULTOS
- MÚSICA DELICIOSA

LO PEOR
- GRÁFICAMENTE SUFICIENTE
- ALGUNAS RALENTIZACIONES
- FMV DE ESCASA CALIDAD

RESUMEN
Ofrece muchas horas de diversión, multitud de extras por descubrir y además se deja jugar fácilmente, aunque no sea espectacular.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

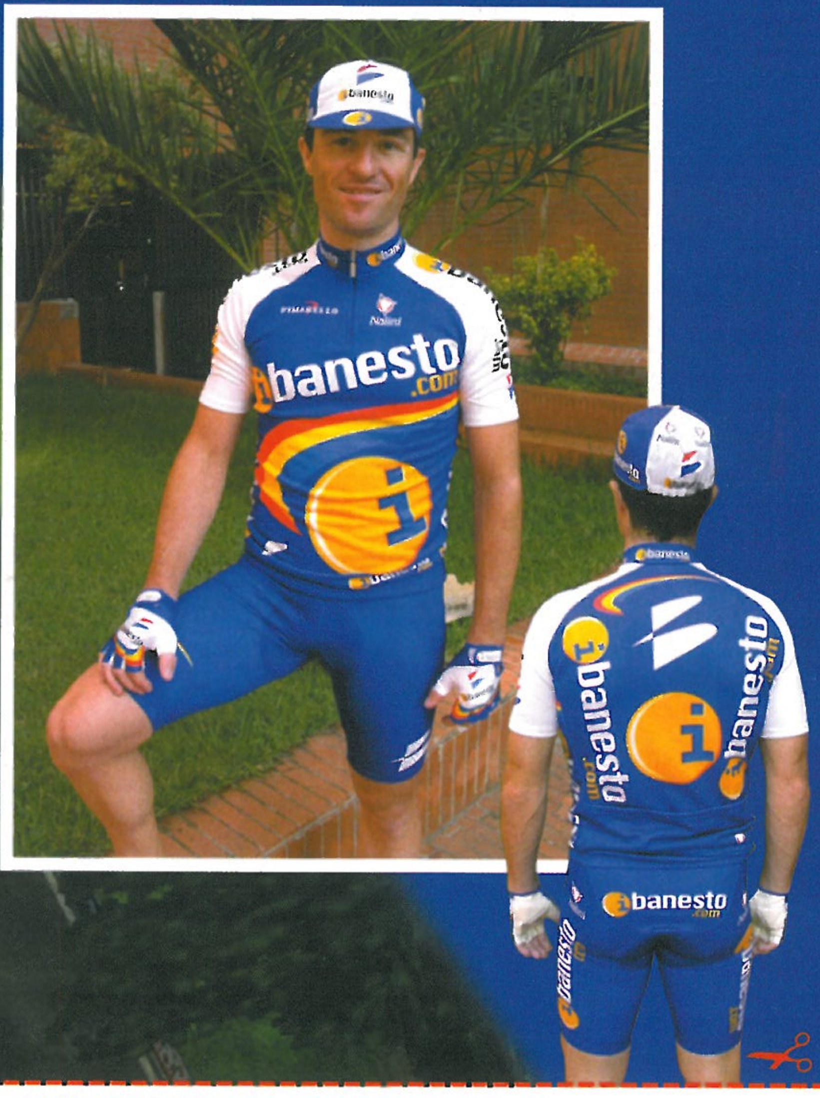


7.7 // 10

CONCURSO



La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Konami, te da la oportunidad de ganar uno de las 4 equipaciones ciclistas (maillot, coulottes, gorra y guantes) del equipo ibanesto.com que sorteamos.



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso Tour de France. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de septiembre. Los nombres de los ganadores saldrán publicados en el número 8 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre: . . . . Apellidos: . . . .

Dirección: . . . . Localidad: . . . .

Provincia: . . . . C.P.: . . . .

Teléfonos: . . . . Edad: . . . .

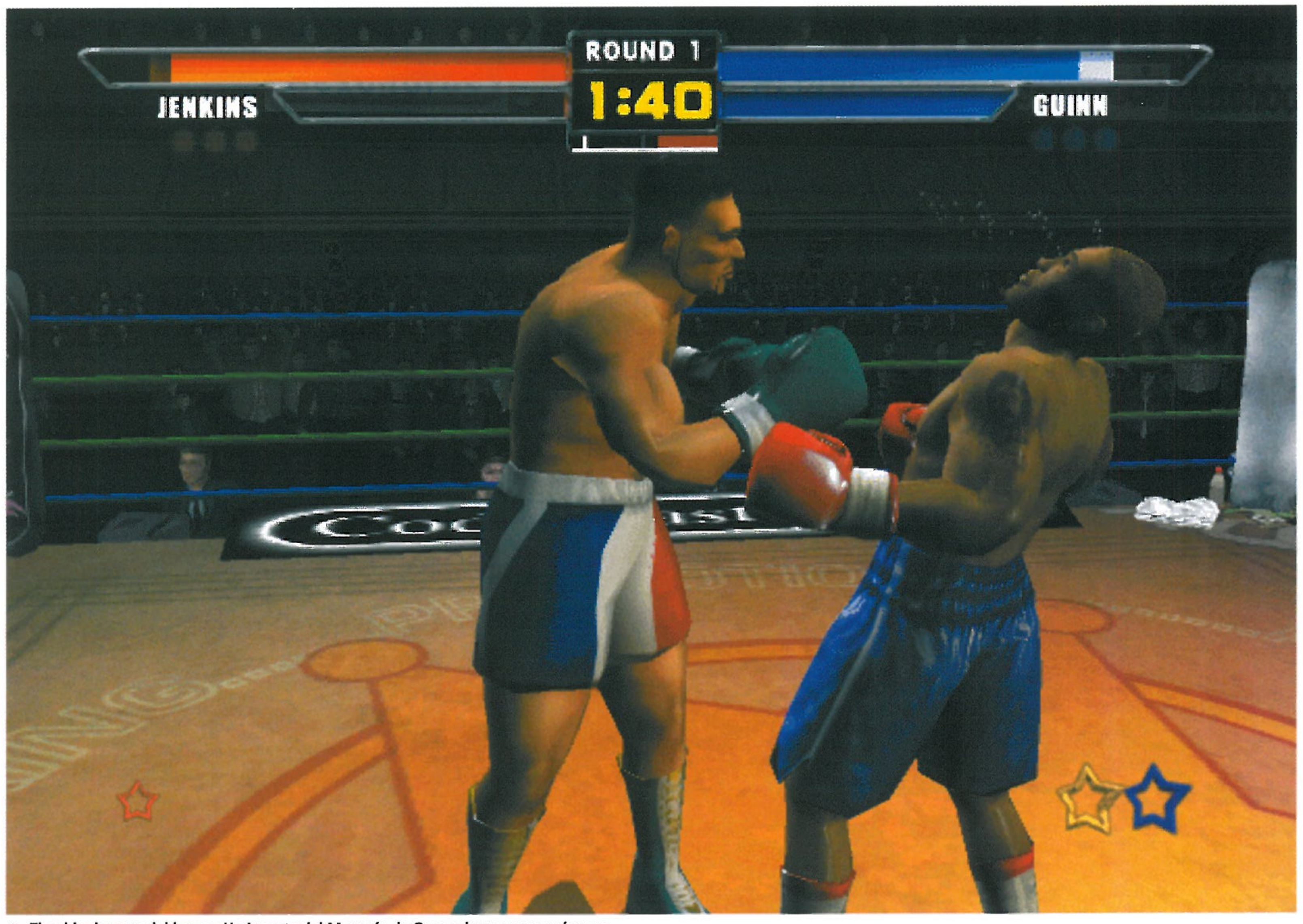
Correo electrónico: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

XBOX

KONAMI

ibanesto .com



↑ El noble deporte del boxeo. Un invento del Marqués de Queensbury en sus orígenes.

Combate contra este auténtico «monstruo» del boxeo en un programa con más tintes de arcade que de simulador deportivo

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ATOMIC PLANET**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM/MTHB**

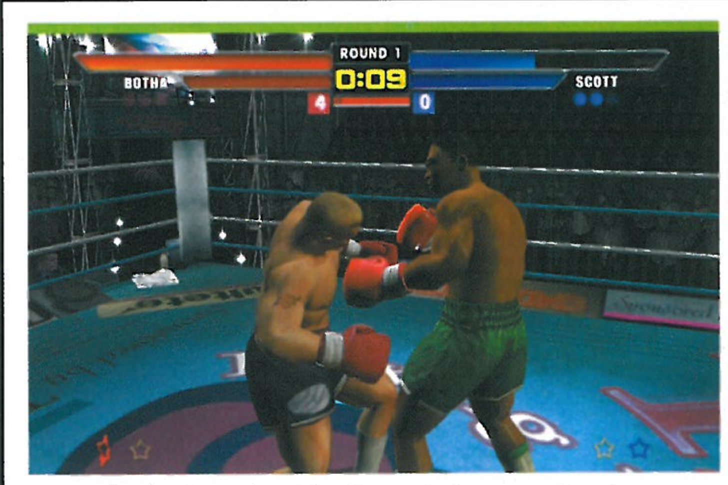
UNA VEZ MÁS, el noble arte del boxeo sirve como base para ofrecer un videojuego, en este caso bastante diferente a lo que estábamos acostumbrados. Y no sólo en lo referente a la estética, sino también a la jugabilidad. *Mike Tyson Heavyweight Boxing* ofrece una serie de diferencias considerables con otros títulos similares ya que, para empezar, no disponemos de modo «Tutorial». Esto significa que deberemos aprender los golpes y sus combinaciones mediante el manual de usuario, algo menos atractivo y más difícil. Por otra parte, la primera vez que disputamos un combate, la decepción es muy grande ya que seremos incapaces de conectar un golpe y eso nos provocará una ansiedad y una frustración desmedida.

Además, la interfaz es difícil y lo único que podemos observar es el aluvión de golpes que se nos viene encima, sin llegar a poder esquivarlos y contrarrestarlos. Por ello los primeros combates se convierten en un absoluto fiasco en el que no podremos hacer nada correctamente, salvo besar la lona de todas las posturas posibles. Poco a poco descubriremos las verdaderas excelencias de este videojuego, y si llegamos a ser lo suficientemente pacientes, comenzaremos a disfrutar de todas las posibilidades que nos ofrece.

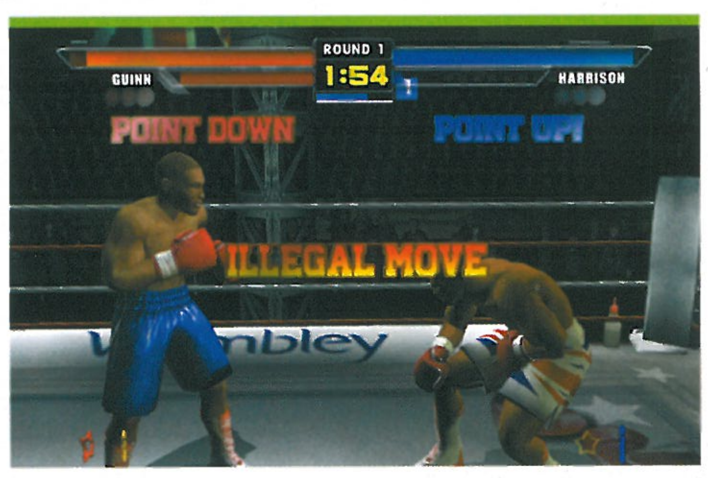
Esquivar los golpes, movimientos de cintura y juegos de piernas son sólo algunas de las impactantes posibilidades que tenemos. En cuanto a los golpes, hay una gran variedad de ellos, si bien, es un fallo sobrevalorar el *uppercut* como lo hace el videojuego, al que asigna un excesivo rendimiento en el daño al adversario. Una vez dominadas las técnicas y cuando hayamos aprendido a movernos correctamente, el adversario controlado por la CPU tiende a estabilizarse más y a buscar mucho más la calidad del golpe y no la cantidad. La movilidad del jugador es algo difícil de aprender en el juego.

En cuanto al apartado técnico, los modelos de los boxeadores, incluyendo al mismo Tyson, son excelentes. Las texturas re- »

LA DIFICULTAD DE CONECTAR GOLPES » Lecciones básicas de boxeo



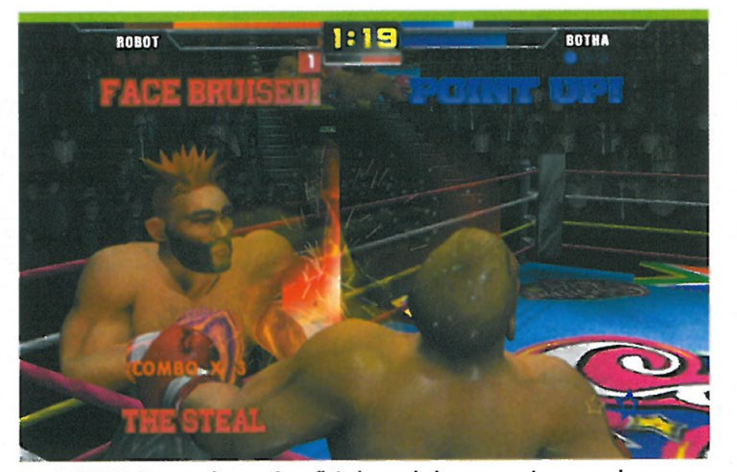
» LO MÁS BÁSICO. Ganchos, *jabs* y directos son las armas más poderosas que tienes para defenderte y contrarrestar. No los utilices para ataque directo, pues si no están cargados (deja pulsado el botón) no inflingirán un daño significativo sobre el adversario.



» MODIFICADORES. Si pulsas el botón izquierdo, los ganchos irán al cuerpo, con el consiguiente desgaste. Podemos efectuar golpes bajos, pero si el árbitro nos ve la mala intención nos devolverá a la ducha con el combate perdido.



» PUÑETAZOS CARGADOS. Presiona el botón para cargar de fuerza el golpe. Esto provoca un tiempo de espera, pero los efectos son mucho más potentes y pueden provocar un K.O. y terminar el combate por la vía rápida.

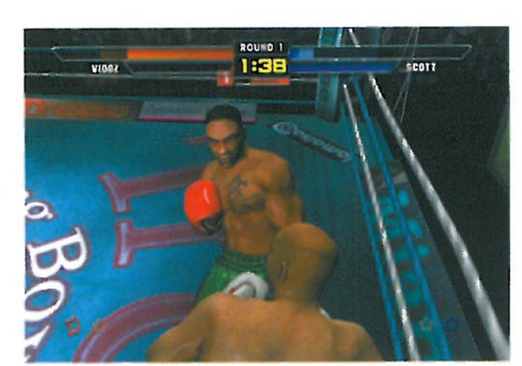


» COMBOS. Los combos están reflejados en la barra superior marcados con una estrella. Esto te da derecho a realizar un combo de tres golpes o puedes esperar hasta que completes el medidor y realizar un supercombo.

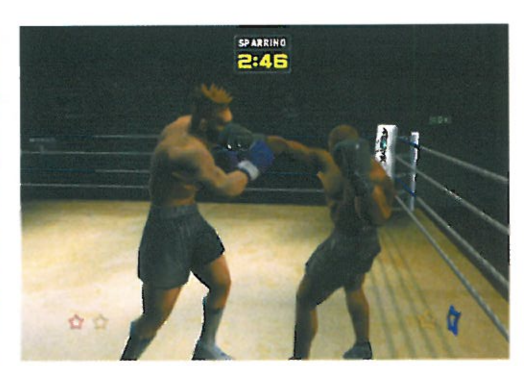
INFORMACIÓN ADICIONAL

» KNOCK OUT
Una vez que estés en la lona bajo una cuenta de protección, deberás pulsar una serie de botones que te indica la pantalla para levantarte. Cambian cada pocos segundos, lo que te resultará una dificultad añadida para conseguir levantarte a tiempo.

» COLECCIÓNALOS
Antes de comenzar con tu carrera de boxeador, deberás pelear en exhibición con los boxeadores que puedas ya que al derrotarlos te llevarás sus combos como recompensa, por lo que luego tendrás una gran ventaja en el cuadrilátero y poseerán más recursos. También podrás conseguir su ropa y tatuajes.



↑ La cámara aérea en pleno trabajo.

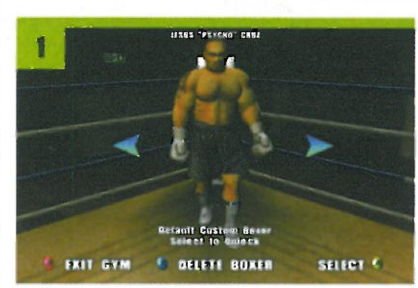


↑ Los puños de Tyson siempre son letales.

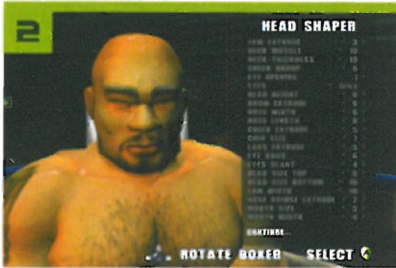
» flejan el sudor de la piel y los golpes van haciendo mella en sus cuerpos, dejando los impactos marcados en el rostro de los adversarios. Es increíble el detalle mostrado por los boxeadores en sus movimientos y se llega a sentir el «gusanillo» que se mueve en la atmósfera pugilística. Además, el sonido es claro y tiende a recrear con soltura y de forma adecuada la atmósfera del cuadrilátero. Por desgracia, el juego no deja claro si es un simulador de boxeo con tendencias de *beat'm up* o un *beat'm up* con tendencias de simulación de boxeo. Esto ocurre en gran medida por la profusa utilización de combos, como en juegos de otra clase muy diferente, como por ejemplo *Dead or Alive 3*, que inflingen mucho más daño al adversario. Esto añade una espectacularidad al juego inversamente proporcional a la fidelidad exigida para una simulación del arte del boxeo, más acorde a la realidad. Además, cabe resaltar que baja el inte- »



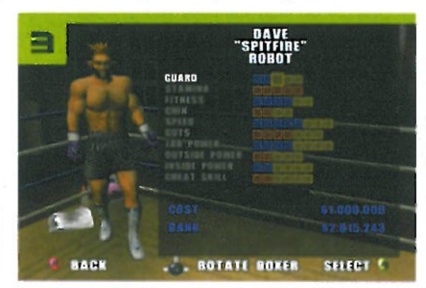
ESCUELAS DE NOQUEADORES
Cómo entrenar a un campeón del mundo



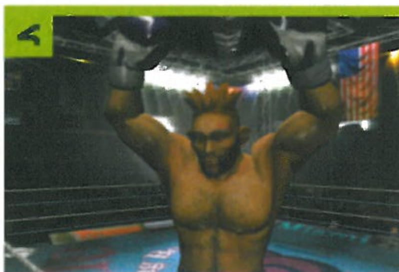
ELIGE A UNO de los boxeadores y modifícalo. Hay cuatro para elegir.



Selecciona altura, tamaño muscular y los detalles del rostro.



Dave «Spitfire», Robot un entrañable personaje con manos de fuego.

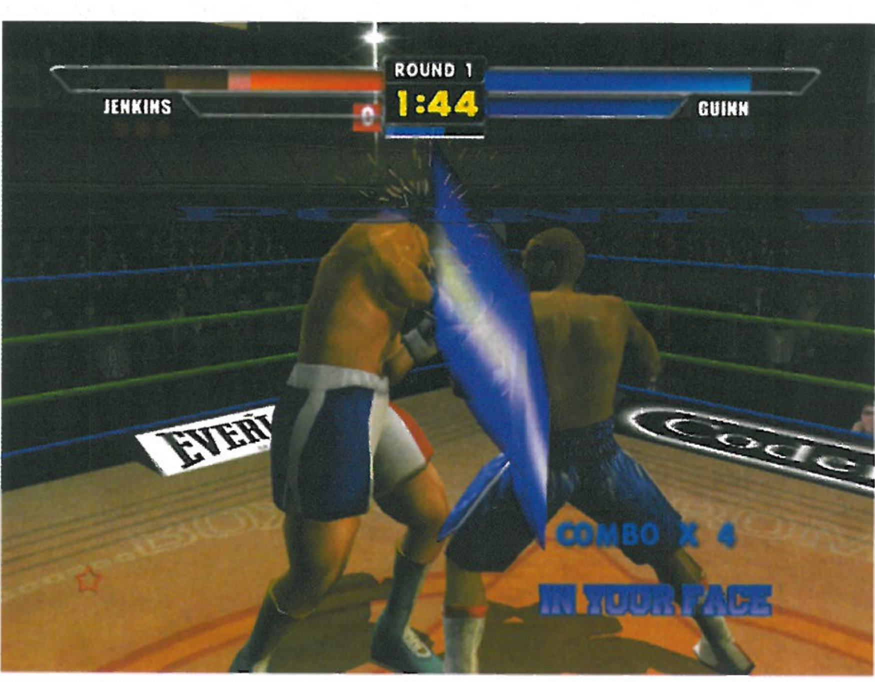


Entrénalo y dirígelo a través de las tres categorías: Oro, plata y bronce.



Puedes ver perfectamente... su nariz


Triunfal entrada al cuadrilátero.



Los combos están acompañados por impresionantes efectos de luz. La Fuerza reside en sus puños...



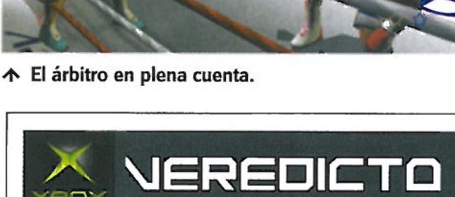
El árbitro en plena cuenta.

Esquivar los golpes, movimientos de cintura y juegos de piernas son algunas de las impactantes posibilidades

rés deportivo pero añade una diversión extra para aquellos aficionados a la utilización de combos.

Otro de los puntos interesantes de *Mike Tyson Heavyweight Boxing* es la posibilidad de crear con todo lujo de detalles nuestro propio boxeador. Esto se realiza de forma sencilla pudiendo personalizar a nuestro púgil por completo. Es decir, podremos fabricar un boxeador que competirá por el título de la misma forma que los controlados por Xbox.

Así que podemos acabar afirmando que *Mike Tyson Heavyweight Boxing* ofrece todo el universo del mundo del boxeo de una forma menos seria que otros títulos, pero a su vez, con un apartado técnico y un arsenal de golpes que dejarían mudo al propio Tyson. Chicas que anuncian los asaltos, árbitros y auténticos palacios del boxeo como el Coliseum Arena, Caesar's Palace y otros muchos, harán las delicias de los aficionados. Siempre y cuando logren superar con paciencia la dificultad del aprendizaje de este programa, y convertirse en algo más que meros sacos de entrenamiento moviéndose torpemente por el *ring*.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Buena animación y grandes texturas en los boxeadores.

ESTILO
El viejo estilo del boxeo con árbitros, *manager* y sudor.

ADICCIÓN
Puede llegar a ser bastante adictivo si llegas a saber qué estás haciendo y qué manos estás tirando.

LONGEVIDAD
El modo «Carrera», un desafío total para los que se atrevan.

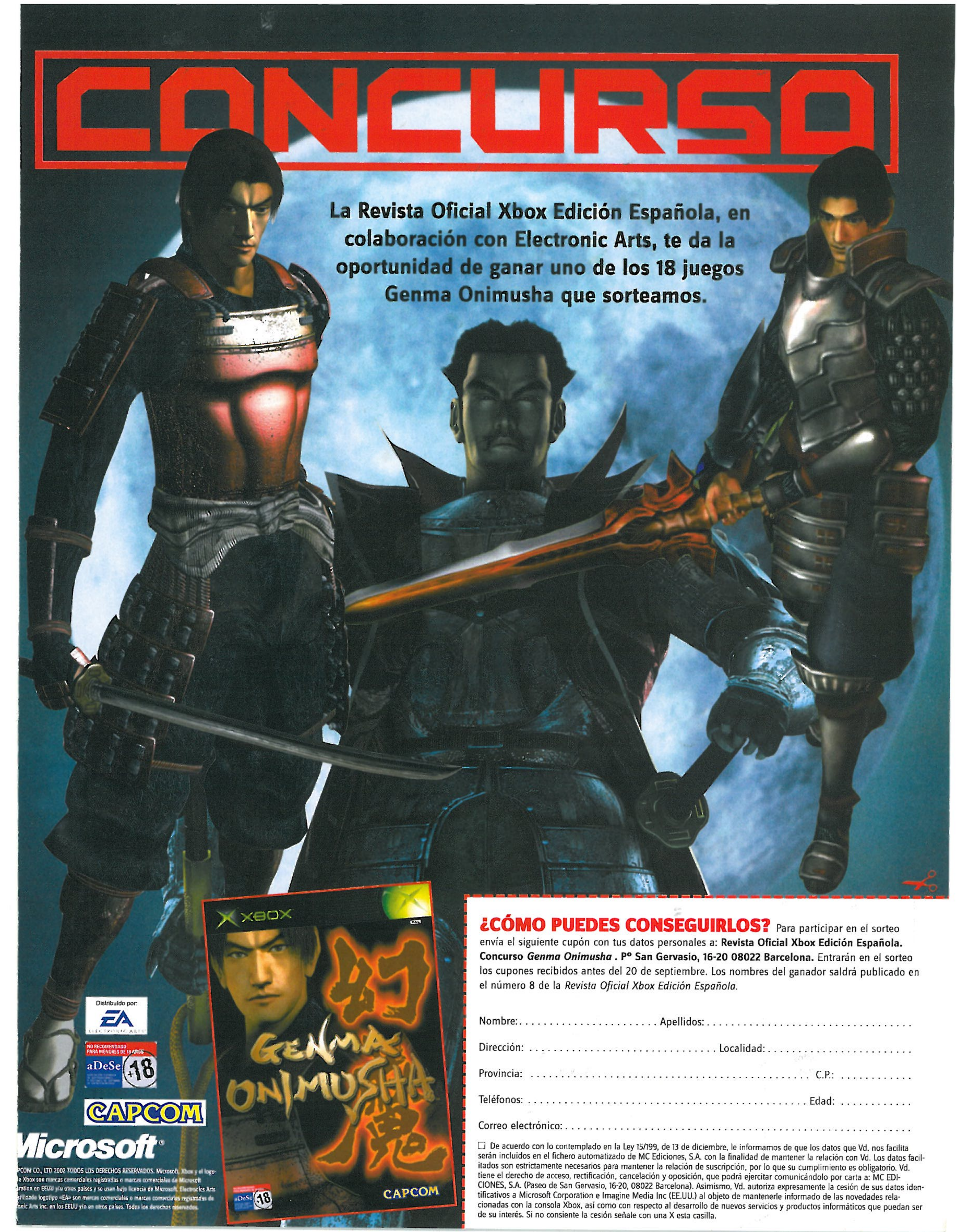
LO MEJOR
- GRAN VARIEDAD DE TÉCNICAS
- BUENOS GRÁFICOS
- BUENAS ANIMACIONES

LO PEOR
- DIFÍCIL APRENDIZAJE
- BOXEO UN POCO EMBARULLADO Y ABRUPTO

RESUMEN
Un juego de boxeo a medio camino entre la simulación y la acción frenética, que consigue llegar del todo al aficionado a este noble deporte.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Electronic Arts, te da la oportunidad de ganar uno de los 18 juegos Genma Onimusha que sorteamos.
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso Genma Onimusha . Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de septiembre. Los nombres del ganador saldrá publicado en el número 8 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.
Nombre:...................... Apellidos:................................
Dirección: .... Localidad:....................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico:..
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
XBOX
GENMA ONIMUSHA
CAPCOM
Distribuido por:
EA
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
CAPCOM
Microsoft
PCOM CO., LTD 2002 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Microsoft, Xbox y el logo- de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft ration en EEUU y/u otros países y se usan bajo licencia de Microsoft. Electronics Arts stilizado logotipo «EA» son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de onic Arts Inc. en los EEUU y/o en otros países. Todos los derechos reservados.



↑ **Tendrás muchas oportunidades para realizar acrobacias, pero cuando saltes por el aire sentirás que no ha sido tan espectacular como debería.**

Sólo puede quedar uno

CRASH

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **RAGE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.RAGE.CO.UK/CRASH**

MUY AL CONTRARIO de lo que ocurre con otros juegos, basta con leer el título y echar un vistazo a la carátula para tener una idea general de lo que propone un juego como *Crash*. Pero no se vayan todavía, aún hay más. Bebiendo de algunos clásicos como *Destruction Derby* o la saga *Twisted Metal* (dejando fuera el armamento) e introduciendo nuevos elementos jugables, modos de juego, etc.. *Crash* nos propone un concepto de juego donde destrozar al rival se convierte en algo tan importante como la propia supervivencia. Detrás de su sencillez (la cual no tiene porque estar reñida con la diversión) encontraremos dos modos de introducirnos en el juego, «Carrera» y «Arcade», además del socorrido multijugador que podremos disfrutar con hasta tres colegas más.

Profundizar y extraer toda la diversión que contiene *Crash* hace necesario empezar en el modo «Carrera». Al principio, el número de pruebas y vehículos disponibles será bastante limitado, pero si conseguimos superar los retos iniciales iremos desbloqueando todos sus secretos en forma de coches y pistas extra (que podremos usar en el modo «Arcade»). Por lo general, los retos principales se desarrollan en entornos cerrados a modo de escenarios de batalla. Una vez que conozcamos los entresijos, tendremos que conseguir un objetivo en concreto para ganar. Entre estos está el llegar el primero hasta una puntuación determinada («Límite de puntos»), ser el último superviviente («El último de Filipinas») o acumular puntos destrozando al objetivo indicado («Caza»). También »



↑ Esperemos que no se trate de nuestro motor...



↑ Usa el turbo antes de chocar para conseguir más puntos.



↑ ¿Ves a alguien seriamente dañado? Pues pisa a fondo.



↑ Tus padres estarían orgullosos de ti...

Lanza tu coche hacia la refriega, usa el nitro para golpear, acumula puntos, provoca grandes destrozos y después repítelo todo otra vez

INFORMACIÓN ADICIONAL

MULTIJUGADOR
Hasta cuatro jugadores pueden jugar de forma simultánea con cualquiera de los vehículos y en los escenarios disponibles en el modo «Arcade». Es jugable pero los coches están un poco apiñados. Puedes saltar sobre ellos y utilizarlos para destruir, pero no esperes usar ninguna estrategia sutil para vencer.

MOVIMIENTOS
Existe un amplio léxico nuevo que tendremos que aplicar a la lucha de coches. Atacar por un lateral se conoce como «T-Bone». Golpea otro coche de frente sin recibir daños y habrás hecho un «Cherry Hit». «Sideswipes», «Blindsides», «Body Slams» y «Tail Whips» son otros movimientos disponibles que podremos utilizar en *Crash*.

ESCENARIOS
Básicamente casi todos son una variación de un campo de fútbol americano pero algunas tienen un poco más de imaginación. También hay un *parking*, pero sólo cuenta con cuatro carriles, uno de ellos un subterráneo. Esta pista no es tan impresionante como pudiera haber sido si hubieran tenido más en cuenta los detalles.

PERSONALIZACIÓN
En el modo «Arcade» se pueden crear partidas personalizadas para cada uno de los escenarios disponibles. No obstante las opciones son muy limitadas, como en el tipo de partida, donde sólo puedes seleccionar los modos normales («Caza», «El último hombre en pie», «A por todos», «Límite de puntos»).



↑ Los escenarios son como los campos de fútbol americanos.

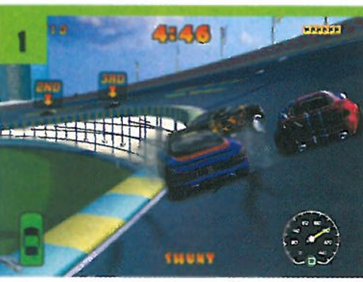
encontraremos variantes como el modo «Cabriolas», donde puntúa realizar saltos y giros espectaculares; o «Eliminación», una lucha por la supervivencia mientras corremos en un circuito.

En el otro extremo encontraremos las pruebas acrobáticas o de habilidad, repletas de situaciones tipo «Más difícil todavía». En estos retos el crono será nuestro único enemigo mientras intentamos realizar arriesgadas acciones como saltar varias filas de autobuses usando una rampa, caer dentro de un blanco determinado o destruir los objetivos indicados, entre otros.

Hasta ahora hemos hablado sobre destrozar los coches rivales, pero no de qué clase de coches se trata. Tal y como podéis ver en las capturas, la mayoría son un reflejo de vehículos típicamente americanos, sobre todo de las décadas de los sesenta y setenta, idea- »

COSAS MALAS »

HAY UN TOTAL de 18 tareas en el modo «Carrera», de un total de 36. Las mejores aparecen sólo una vez, mientras que el resto aparecen un par de veces.



» **ELIMINACIÓN: El último que pasa por meta queda eliminado. Frecuencia: 1.**



» **SALTO DE AUTOBUSES: Sube a la rampa, pulsa turbo y sobrevuela varios autobuses. Divertido. Frecuencia: 1.**



» **CONOS Y CAJONES. Derriba bolos y destruye cajas. Técnica del derrape. Frecuencia: 1.**



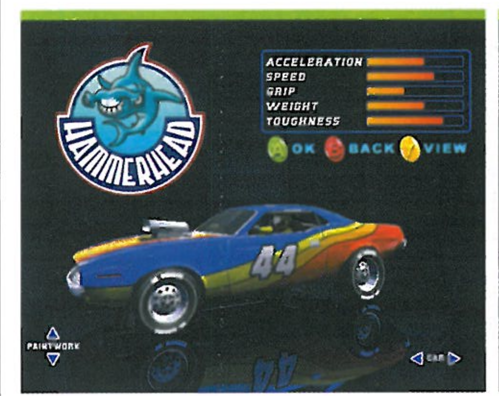
» **EL ÚLTIMO DE FILIPINAS: Batalla por la supervivencia, el vencedor se lo lleva todo. Frecuencia: 4.**



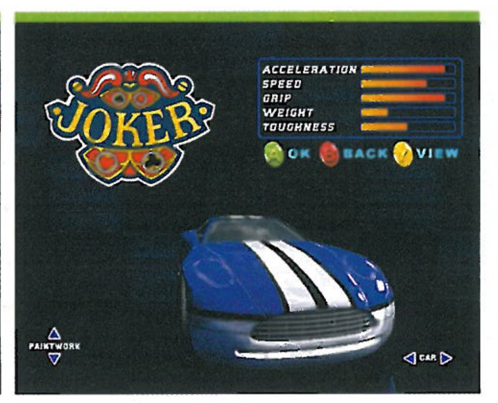
» **BARRILAZO: Desplaza cada barril a su blanco correspondiente. Frecuencia: 1.**

SALA DE EXPOSICIÓN >> Examinemos el garaje

LOS VEHÍCULOS se dividen en tres clases diferentes: «Hot Rod», «Muscle Cars» y «Performance Cars».













>> **«MUSCLE CARS». Estos coches son el término medio dentro del juego, son tan duros como rápidos y tienen una buena relación entre aceleración y tracción. Son los más indicados para las competiciones «A por todos» donde la mezcla de sus características lo convierten en la mejor opción. Modelos: Colaro, Bullet y Hammerhead.**

>> **«HOT ROD». Grandes vehículos que se mueven con paso tranquilo, conscientes de que su robustez puede causar muchos daños al rival. Lo mejor es usarlos en la competición «El último hombre en pie» ya que pueden absorber muchos golpes mientras sigues machacando rivales. Modelos: Jaws, Phantom y Fireball.**

>> **«PERFORMANCE CARS». Enérgicos, brillantes y con una aceleración realmente brutal. A pesar de que no puedan catalogarse como resistentes, son coches bastante útiles. Cuanto más rápido vayas al golpear a un rival más puntos obtendrás. Modelos: Joker, Daytona, Thunderbolt y Wyverne.**



Vuelca los vehículos para conseguir grandes puntuaciones.




¿Aparcamientos? Créate uno tu mismo.

>> les para un juego como *Crash*, donde prima la resistencia y la robustez antes que la velocidad. Obviamente, y más conociendo los objetivos en el juego, llegar a controlarlos será cosa de muy poco tiempo: acelerador, freno y un turbo muy útil con el que embestir a los rivales serán nuestras únicas preocupaciones junto a la de sobrevivir.

Lamentablemente, la misma sencillez del juego que nos divierte en los momentos iniciales, resulta ser el principal enemigo de *Crash*. A pesar de las variaciones, todo resulta muy parecido a lo anterior por lo que perdemos el posible aliciente de descubrir nuevas pistas y coches, que por otra parte son bastante limitados. Otro de los puntos negativos lo encontramos en los gráficos, que muestran un resultado algo irregular. Los coches, bien realizados en cuanto a polígonos, poseen un sistema de daños que muestra los desperfectos en tiempo real y es, sin duda, lo más espectacular. Pero las texturas utilizadas no han sido nada realistas y el aspecto plástico los hace parecer coches de juguete. Los entornos también adolecen de una falta de detalles y elementos que los hacen parecer algo vacíos, cumpliendo justitos su labor, pero muy lejos de las capacidades gráficas de Xbox. Sin duda, lo mejor del juego es la banda sonora repleta de temas muy potentes.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Quizá la inclusión de armas y más inspiración al diseñar los niveles elevaría el listón.

ESTILO
Divertido, pero siempre será un segundón.

ADICCIÓN
Bien al inicio, termina por aburrir al poco tiempo si no tienes amigos con quien jugar.

LONGEVIDAD
Pocos circuitos demasiado parecidos.

LO MEJOR
+ MODO MULTIJUGADOR
+ MECÁNICA SENCILLA
+ BANDA SONORA

LO PEOR
- POCOS CIRCUITOS
- REPETITIVO
- ALGUNAS PRUEBAS DE HABILIDAD

RESUMEN
Un juego para el jugador ocasional y también para varios jugadores ya que no tiene demasiada chispa. Es para enganchar a los más exigentes.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Las escenas de conducción lejos de ser un mero relleno son realmente divertidas.

Al servicio de su majestad

JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EA.COM**

DESDE LUEGO no es ésta la primera ocasión en la que el agente secreto ficticio más popular de todos los tiempos se convierte en protagonista de un videojuego, y no va a ser tampoco ni mucho menos la última. De hecho, ya está anunciado el desarrollo para Xbox de *James Bond 007: Nightfire*. Lo que no se puede decir, sin embargo, es que éste sea un juego más de los editados en torno al personaje creado por Ian Fleming, ya que no sólo se trata de la primera incursión de Bond en Xbox, sino que además nos hallamos ante el mejor juego de la saga 007 creado hasta el momento, junto con el *Golden Eye*, de Nintendo 64. Y eso que en el fondo, y tal y como vamos a desvelar a lo largo de las próximas líneas, su desarrollo no ofrece nada que no se hubiera ya visto en decenas de juegos publicados con anterioridad.

El gran acierto de los creadores de este título es haber dejado a un lado todo afán de resultar innovadores o pretenciosos para volcarse en realizar un juego bastante divertido y jugable. No creemos exagerar si decimos que nos hallamos ante uno de los juegos más entretenidos de los publicados hasta el momento para Xbox. Se podría decir que este título guarda ciertos paralelismos con el mencionado *Golden Eye*, y no sería incierto, pero en realidad los dos juegos son muy, pero que muy distintos. A primera vista *007: Agente en fuego cruzado* podría parecer un *shooter* con un aspecto un tanto desfasado, pero en realidad es otra cosa: un entreteni- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

TON, CUAREN TON
Este año se cumple el 40 aniversario de James Bond, el personaje creado por Ian Fleming que ha dado lugar a un sinfín de novelas y a más de 23 películas. Electronic Arts posee los derechos para seguir realizando juegos sobre este personaje, así que el futuro de Bond en el mundo de los videojuegos está más que garantizado...



Contamos con un arsenal muy variado: pistolas, granadas, ametralladoras...



Apuntar con el láser es un tormento.

Una imágen a modo de pantalla partida.



007 al volante del BMW.

do *arcade* compuesto por una buena cantidad de niveles que se erigen por sí mismos en pequeños minijuegos. Es importante esta consideración porque si intentásemos enjuiciar este juego como si se tratase de un *shooter* clásico, su valoración quedaría muy mermada en comparación con los grandes del género. Sin embargo, visto como lo que realmente es, la puntuación final sube bastantes puntos...

La realización del juego conserva ciertos aspectos que enlazan con las entregas cinematográficas de *007*. Al principio de cada nivel nos ponemos en situación mediante una serie de escenas cinemáticas que sirven además para explicarnos los objetivos que debemos cumplir. Como no podía ser de otra forma, Bond se verá acompañado de bellas féminas en más de una de estas escenas... Las misiones son de lo más variadas, y abarcan desde infiltrarnos en un determinado edificio hasta una espectacular secuencia a los mandos de un tanque. También viviremos escenas de conducción al más puro estilo *Spy Hunter*, e incluso momentos que recuerdan al popular *Time Crisis*.

Y, por supuesto, lo que no faltará a esta cita son los lujosos y sofisticados vehículos que Bond suele conducir, y claro está, el inefable arsenal de ingeniosos artefactos con los que 007 suele contar para llevar a buen puerto sus hazañas. En el primer apartado destaca la presencia de modelos como el Aston Martin, un BMW e incluso un Lotus Esprit oculto. Con ellos haremos frente a diversas misiones de conducción que, si en otros juegos de este estilo suelen ser de relleno, en esta ocasión tienen su peso especifico y están francamente bien diseñadas.

El resto del arsenal Bond, ya sea su armamento o sus diversos *gadgets*, se emplea principalmente en las misiones que más abundan en el juego, las que tienen formato de *shooter* en primera persona. Estas secuencias, pese a ser bastante divertidas y emocionantes, flaquean en dos aspectos: sus poco brillantes gráficos y un nada destacable sistema de control. De hecho el uso de alguno de los ingenios de 007, como el láser, se vuelve sencillamente insufrible por el deficiente sistema de control, que hace que la tarea de apuntar a un punto concreto se convierta en un tormento.

Las armas que se pondrán a nuestra disposición son de lo más variado (pistolas, granadas, ametralladoras, rifles de francotirador...) y de su correcto uso dependen directamente nuestras posibilidades de cumplimentar con éxito las diversas misiones que se nos encarguen. En algunas de ellas, por cierto, el sigilo se erige también como un argumento de peso en la jugabilidad.

Si comparamos esta versión con la editada anteriormente para PS2, hay que decir que el juego ha ganado bastantes enteros, si bien sigue pecando de un notable fallo: se termina demasiado pronto. La posibilidad de disputar partidas multijugador a pantalla partida hasta un máximo de cuatro jugadores aumenta la durabilidad del juego. A pesar de ello, *007: Agente en fuego cruzado* se configura como un juego corto, pero tan intenso, divertido y emocionante como las propias películas de James Bond.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos no son gran cosa, las misiones de conducción ofrecen un panorama algo más brillante.

ESTILO
El diseño no romperá moldes, pero cumple con unos mínimos deseables.

ADICCIÓN
No pararemos hasta completar todos los niveles.

LONGEVIDAD
Una de las carencias del juego: se acaba demasiado rápido.

LO MEJOR
+ NIVELES VARIADOS Y DIVERTIDOS
+ MODOS MULTIJUGADOR

LO PEOR
- EL SISTEMA DE CONTROL DE LOS NIVELES ESTILO *SHOOTER*

RESUMEN
Para ser la primera incursión de 007 en Xbox el juego no está nada mal, y supera al original de PS2. Es muy divertido y jugable.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.1//10



↑ Tenía pinta de ser un gran entretenimiento sobre dos ruedas. Lástima...


↑ Hay repeticiones de los choques.


↑ La barra de salud del rival está debajo.

↑ Baja la palanca para agacharte.

Todos los caminos te harán huir de Roma

CIRCUS MAXIMUS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**KODIAK**
DISTRIBUIDOR:	**THQ**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**JUNIO 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-4**
WEB:	**WWW.XBOX.COM/XBOX TV/DEFAULT.ASP**

SE VENDE: biplaza tirado por caballos, un propietario manchado con sangre de infieles y quinientos denarios. Negociable. Sí, los devotos de las competiciones de cuadrigas ya tienen su propio juego, donde la mayor recompensa es defender tu vida y el honor de tu país en una combinación de lucha/carrera en el mismo Circo Máximo. Pero ni siquiera los más entusiastas pasarían por algo así.

El combate entre cuadrigas (o mejor dicho, bigas) es un elemento añadido sin sentido. Sólo hace falta en defensa propia, ya que es de lo más desgarbado y los contrarios no hacen más que ir a por ti. Imagina a los protagonistas de *Primos lejanos* luchando con lápices gigantes y te harás una idea de lo chapuceras que se pueden volver las cosas cuando intentas darle al competidor más cercano.

Además, resulta una tarea cansina, teniendo en cuenta que te bates mientras intentas dirigir tu carro por el camino marcado con algo que se pueda considerar control y velocidad.

Durante una carrera se emplean casi todos los botones y palancas del *pad* (hay un modo multijugador que permite que un segundo jugador controle al pasajero que blande el arma), pero la destreza no es el problema. El mayor problema es lo artificial que se ve todo, y lo mal que se ha implementado cada elemento. Tu carro se maneja más bien como una silla de ruedas destartalada, con esa torpeza con la que avanza, y apenas hay sensación de contacto con la tierra.

Además sufre de una dosis terminal de lo que denominaremos «Síndrome *Mad Dash Racing*», que significa carreras excesivamente largas donde el desenlace se reduce a un *sprint* caótico y a la buena de Dios en la recta final.

Por más bien que lo hagas durante el resto de la prueba, puede que te ganen por la mano en la meta. Los *power-ups* cercanos a la pista ayudan a que la experiencia se parezca más a una competición, y no una lotería a control remoto, pero ni eso consigue que el asunto llegue a ser divertido ni por asomo.

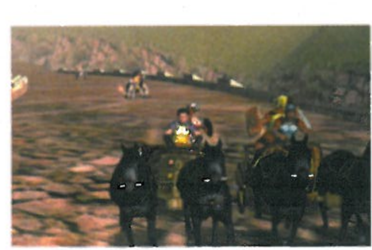
¿La gloria de Roma? *Circus Maximus* no la ha rozado siquiera, y eso que tenía el potencial de capturar parte de la grandeza y la acción sangrienta que hizo de *Gladiator* el espectáculo que era.

Lo que aquí tenemos no es más que un cúmulo de ideas unidas de cualquier manera, cual carrito de vagabundo hecho con cajas de naranjas y ruedas de cochecito.


↑ No son cebras, son «caballos exóticos».



DENARIOS
Acumulas denarios por realizar cosas, pero cada vez que estampas tu carro contra un muro pierdes algunos. Te harán falta para desbloquear nuevas carreras.


↑ Los carros tienen retrovisores.



CONCURSO

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Filmax, te da la oportunidad de ganar una de las 10 películas *Tiempo Límite* que sorteamos.



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLAS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Tiempo Límite*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de septiembre. Los nombres de los ganadores saldrán publicado en el número 8 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*, correspondiente al mes de octubre.

Nombre:. . . . . Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . . Localidad: . . . . Provincia: . . . .

C.P.: . . . . Teléfonos: . . . . Edad: . . . . Correo electrónico:. . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

filmax



Qué verde era mi valle. El juego se resume en vistas magníficas y jugabilidad limitada.



Te pueden atacar muchos enemigos a la vez.



Ataca en torbellino para acabar con ellos.



Un buen tipo... Que se interpone en tu camino.



Zapato cómodo, ¡Que te hartarás de andar!

Mil y un tópicos sobre el tema fantástico

AZURIK: RISE OF PERATHIA



ESTE ÍTEM ES UNA JOYA Cada elemento tiene un indicador de energía que se potencia recogiendo 100 gemas diseminadas por algunos de los lugares más sombríos del juego.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ADRENIUM**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.AZURIK.COM**

PUEDES DEDUCIR muchas cosas de un juego por la animación de los saltos del protagonista. Si es grácil, controlable y bastante creíble, lo más probable es que estés ante una muestra decente de acción «plataformera» repleta de momentos de sincronización perfecta, un buen diseño de niveles y cantidad de divertidas «chucherías» que recoger. Si, por el contrario, el héroe decide menearse como un mandril a cámara lenta ataviado con una invisible cazadora acolchada que le hace rebotar suavemente contra los objetos, seguro que te espera una pesadilla. Azurik, tal como te indica a gritos la cifra gordota de la derecha, prodiga un horror de saltos que ni un orangután en plan *Matrix*.

Empiezas en el área de entrenamiento, que es realmente espantosa. Tras darle al botón de salto, te quedas esperando a que suenen las risas enlatadas. Si perseveras el tiempo suficiente para explorar los primeros niveles como es debido, *Azurik* se vuelve, si bien no tolerable, sí algo menos atroz. Tras algunas horas de juego, la conmoción inicial se irá quedando en una aceptación a regañadientes de que *Azurik* no es tan horroroso, sino sólo de una calidad inferior. Está repleto de combates flojos y torpes y demasiadas caminatas lentas y pesadas.

Ya el primer nivel, ambientado en un dominio acuático, es un completo muestrario de fallos. Es vistoso, grande y colorido, y hay abundantes afloramientos en el valle de alrededor que atraerán tu curiosidad, pero superarlo ya es otro asunto. Las luchas son una simple cuestión de machacar los botones mientras los pardillos enemigos forman una cola ordenada. Además tienes que avanzar a trompicones por oscuras y hostiles cuevas para acceder a los ineludibles interruptores de esta primera fase. Y los niveles posteriores son igual de rudimentarios.

Azurik es un título con buenas intenciones que no van a ninguna parte. Los parajes y personajes son pintorescos, pero hacen que el juego se vea demasiado chillón. Grande, pero no divertido de explorar. Cargadito de poderes interesantes, pero lastrado por unas tareas sosas. *Azurik* es una aventura de acción por debajo de la media, de controles pantanosos, diseño descuidado, jugabilidad poco gratificante, ambientado en un marco fantástico de lo más obvio y con unos saltos de animación lamentable. *Blood Omen 2*, con todo lo aburridos que son sus puzzles, es mucho mejor como título fantástico.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Niveles extensos y logrados detalles en los primeros planos de personajes. Todo lo demás es una birria.

ESTILO
Banda sonora orquestal rimbombante y un héroe de piel azul. Fantasía cutre.

ADICCIÓN
Nada.

LONGEVIDAD
La de una mosca efímera. Aunque es amplio y ocasionalmente intrincado, lo que más lo invalida es la falta de diversión.



LO MEJOR
+ GRANDES ÁREAS POR EXPLORAR
+ GRÁFICOS CLAROS Y VISTOSOS

LO PEOR
- ARGUMENTO MUY TRILLADO
- JUGABILIDAD ESPASMÓDICA
- DISEÑO DE NIVELES DESPARRAMADO

RESUMEN
Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,1//10

GANADORES

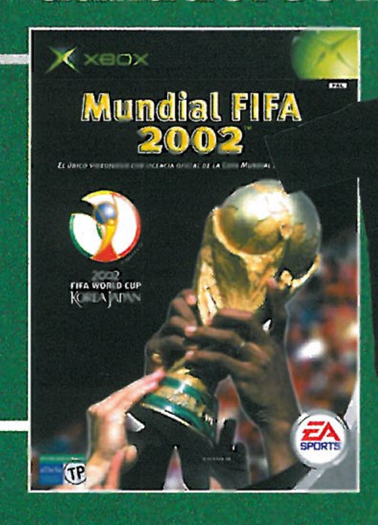


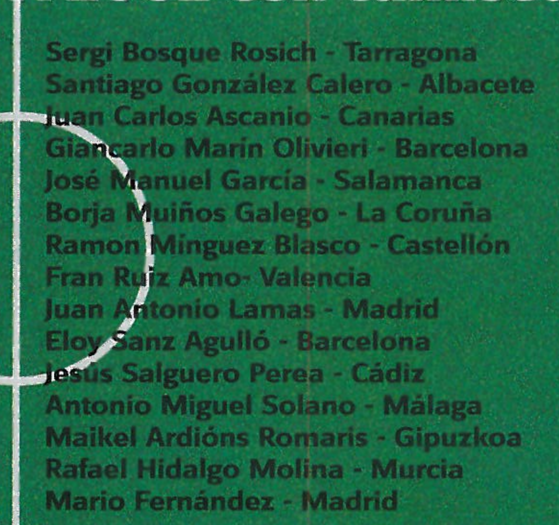
Ya tenemos los ganadores del segundo Gran Reto de la Revista Oficial Xbox Edición Española. Entre todos los tiempos que han llegado a la redacción, éstos son los lectores que mejor marca han conseguido con nuestra demo de Dead or Alive 3

Ganadores Mando de control oficial Xbox

Ángel Espino Gutierrez (Tarragona)......................00:48:00
Francisco Manuel Díaz Rojo (Tarragona) 00:48:55
Jordi Vallabriga Rodríguez (Barcelona) 00:51:07
David San Miguel Roldán (Madrid) 00:52:74
Ana Izquierdo Vicente (Barcelona) 00:53:10

Ganadores Mundial FIFA 2002 con camiseta





Sergi Bosque Rosich - Tarragona
Santiago González Calero - Albacete
Juan Carlos Ascanio - Canarias
Giancarlo Marín Olivieri - Barcelona
José Manuel García - Salamanca
Borja Muiños Galego - La Coruña
Ramon Minguez Blasco - Castellón
Fran Ruiz Amo- Valencia
Juan Antonio Lamas - Madrid
Eloy Sanz Agulló - Barcelona
Jesús Salguero Perea - Cádiz
Antonio Miguel Solano - Málaga
Maikel Ardións Romaris - Gipuzkoa
Rafael Hidalgo Molina - Murcia
Mario Fernández - Madrid



Ganadores Cine Español de Terror

EL ESPINAZO DEL DIABLO



Sergio Abad Landera (Bizkaia)

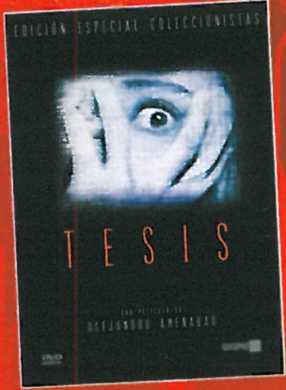
Andrés Melo Rodríguez (Tenerife)

Carlos Maquieira (Pontevedra)

Marius Mortan (Castellón)

Laura Benitez (Madrid)

TESIS



José Daniel Sande (Cantabria)

Juan Carlos Carcelén (València)

Xavier Pérez Martí (Tarragona)

Javier Galarregui (Navarra)

José Antonio Tous (Baleares)



Como podemos ver en la imágen, los recorridos son mucho más limitados que los de *Amped*.



Las «grindadas» están a la orden del día.



Puedes utilizar *snowboarders* predefinidos...



... o crear tu propio personaje.



El modo «Boarder X» es muy emocionante.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2

El juego que surgió del frío...

INFORMACIÓN ADICIONAL

DOS MEJOR QUE UNO Este título supera a *Amped* en la inclusión de un modo de juego a pantalla partida para dos jugadores, el «Dual Mode». Dos jugadores pueden luchar entre sí en cualquiera de los eventos del *Winter X Games*.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **JULIO 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.ESPNTHEGAMES.COM/SNOWBOARDING2002/**

CON UN ESTUPENDO juego de *snowboarding* como es *Amped* ubicado en las estanterías de las tiendas desde hace ya algunos meses, es fácil pensar que los usuarios de Xbox no necesitaban por lo menos por el momento otro juego de estas características en el mercado. Y si tenemos en cuenta la notable decepción que supuso la edición del juego anterior de la licencia ESPN de Konami, el *International Winter Sports*, todavía cabría tener más dudas acerca del nivel de expectación que este título podría despertar entre los usuarios. Por fortuna, sin embargo, las cosas no son tan malas como se podría esperar...

ESPNWXGS2 (llamémoslo así para abreviar) está basado en los populares *Winter X Games*, pero ofrece algo más que un simple descenso por la nieve con nuestra tabla. En el modo de juego *«X Games»* se nos dará la opción de escoger entre cuatro tipo de competiciones distintas: «Slope Style» (hacer trucos en rampas y raíles para sumar puntos), «Boarder X» (carrera contra otros cuatro *snowboarders*), «Super Pipe» (hacer trucos en un *half-pipe*) y «Big Air» (lanzarse desde una gran rampa y realizar los mejores trucos).

Para participar en estas disciplinas, disponemos de un amplio abanico de *snowboarders* o podemos crear nuestro propio *snowboarder.*

Queda a nuestra elección lo que vamos a hacer cada día de competición, y podemos apuntarnos a diversos eventos y viajar por todo el mundo intentando ganar el máximo de dinero, que más tarde podremos gastar en ropa, equipamiento, entrenamiento en gimnasios, o incluso, si es necesario, en tratamiento en hospitales de nuestras posibles lesiones.

Si pasamos a analizar el apartado gráfico del juego hay que decir que aunque en general el aspecto del juego es bastante atractivo, aunque no llega a las cotas expuestas anteriormente por *Amped*, algunas animaciones, como las de las caídas de los *snowboarders*, son poco brillantes. El sistema de control es efectivo y sencillo, y permite realizar todo la amplia panoplia de maniobras que podemos realizar con nuestros *snowboarders* sin demasiado esfuerzo.

Tal vez la mayor pega del juego sea el diseño de los diferentes recorridos por los que podremos deslizarnos con nuestra tabla ya que no son tan espectaculares ni tan imaginativos como los de *Amped*, lo cual le resta jugabilidad. Algo que, como ya hemos apuntado, queda notablemente contrarrestado por la variedad de modos de juego a nuestra disposición.



POTENCIAL
Algunos niveles son bastante atractivos, pero en general, a los recorridos les falta imaginación y variedad.

ESTILO
Música cañera y espectáculo garantizado.

ADICCIÓN
Los factores negativos quedan contrarrestados por la notable variedad y atractivo de los diversos modos de juego.

LONGEVIDAD
El juego da mucho de sí.



LO MEJOR
+ MUCHAS OPCIONES
+ PURO ESTILO «X GAMES»
+ MODO «SNOWBOARDER»

LO PEOR
- ESCENARIOS POCO MOTIVADORES
- LOS GRAFICOS NO SON GRAN COSA

RESUMEN
Un más que interesante juego de *snowboard*, que cuenta con un grave inconveniente: la existencia de *Amped*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

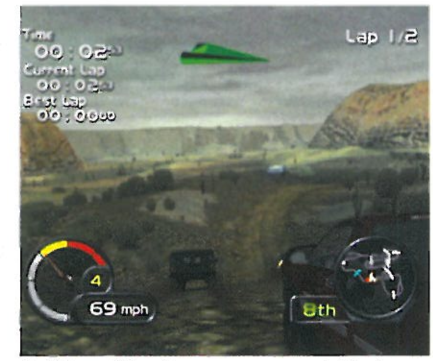
7.0//10



Por cualquier ruta, asumiendo todo tipo de riesgos, hasta llegar al siguiente *checkpoint*. Buena idea. Mal juego.



La sensación de velocidad no es muy buena.



Y los gráficos tampoco son muy brillantes.

Esto no carbura...

TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **ANGEL STUDIOS**
- DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **JUNIO 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-4**
- WEB: **WWW.TDORWO.COM**

DECÍA UN CONOCIDO anuncio que «la primera impresión es la que cuenta», y algunas veces no hay cosa más cierta. La primera vez que cargas este juego en tu consola todos los indicios que se muestran ante tus ojos apuntan a que nos hallamos ante uno de esos muchos títulos que pasan sin pena ni gloria por una plataforma y de los que nadie se acuerda pasados unos meses. Y, efectivamente, basta jugar apenas unas horas con *Off-Road Wide Open* para comprobar que lo que en principio eran indicios se convierten por desgracia en una triste realidad.

Lo primero que llama la atención para mal es el pobre modelado de los diversos vehículos que podemos pilotar, algo que podemos constatar en la pantalla de selección destinada a tal finalidad. Pero, los gráficos no lo son todo, al fin y al cabo, y cabría esperar que al menos la jugabilidad alcanzase un nivel aceptable.

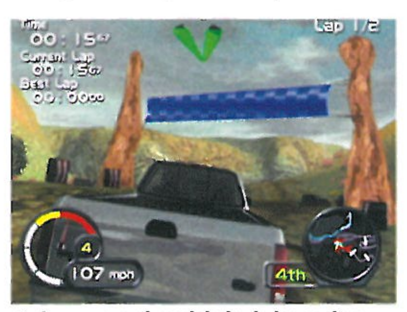
Pues no. Los coches se comportan como si no tuviesen suspensión y como si no les afectasen los elementos de los decorados, ni baches ni desniveles ni nada por el estilo. La sensación de realismo que transmiten es mínima, y en ningún momento tenemos la impresión de estar a los mandos de un todoterreno real.

Y mucho peor es lo que ocurre con los coches controlados por la CPU. La inteligencia artificial deja mucho que desear, y nuestros oponentes no sólo se mueven por los escenarios como «guiados por raíles», sino que prácticamente son intocables. Nos explicamos: nos hallamos ante uno de esos juegos «tramposos» en los que si chocamos contra un vehículo controlado por la CPU siempre salimos perdiendo. Nosotros rebotaremos como una bola de *pinball* pero ellos apenas se inmutarán... curioso, ¿no?

El único apartado que se salva dentro de este triste panorama son los diversos escenarios por los que correremos, que se muestran bastante variados y cuyo diseño ofrece un buen nivel. Por lo demás, unos modos de juego calcados a los de los cientos de juegos similares editados con anterioridad, vehículos ocultos que podemos desbloquear (aunque nada nos motiva a hacerlo) y, en general, una sensación de mediocridad que impregna este juego de principio a fin.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SALTA CONMIGO
Una de las características del juego es que nos permite controlar nuestro vehículo en el aire al realizar un salto. ¿Pero vale esto para algo? Pues la verdad es que no... por lo menos que a nosotros nos conste.



Lo peor es el modelado de los coches.

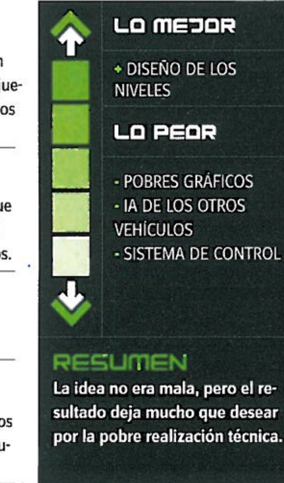


POTENCIAL
Nos gustaría poder resaltar algún aspecto técnico positivo de este juego, pero francamente, no lo hemos encontrado.

ESTILO
El modelado de los vehículos, que debería ser una de las claves del juego, hace aguas por todos sitios.

ADICCIÓN
Mínima.

LONGEVIDAD
Hay un buen número de vehículos y de circuitos, pero nada te empujará a verlos todos...



LO MEJOR
+ DISEÑO DE LOS NIVELES

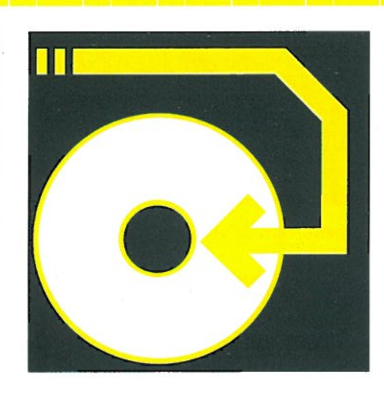
LO PEOR
- POBRES GRÁFICOS
- IA DE LOS OTROS VEHÍCULOS
- SISTEMA DE CONTROL

RESUMEN
La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear por la pobre realización técnica.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,1//10





EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

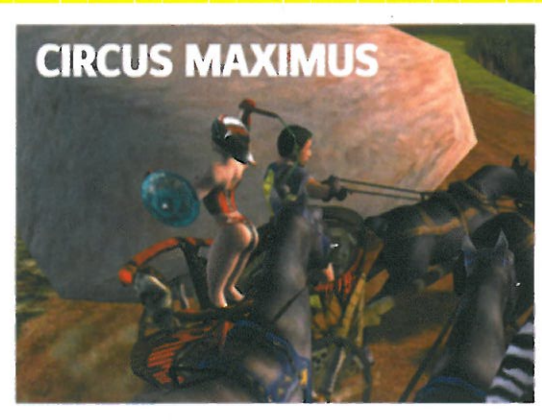
ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.







↑ Revive las carreras de carros en la antigua Roma.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**GIRAR/AGACHARSE**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**INCLINARSE**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CÁMARA**
BOTÓN A	**ACELERAR**
BOTÓN B	**ATAQUE BAJO**
BOTÓN X	**BLOQUEAR**
BOTÓN Y	**ATAQUE ALTO**
GATILLO IZQUIERDO	**GIRO CERRADO A IZQUIERDA**
GATILLO DERECHO	**GIRO CERRADO A DERECHA**
BOTÓN BLANCO	**ATAQUE ESPECIAL**
BOTÓN NEGRO	**ATAQUE DOBLE**

EN MULTITUD de ocasiones hemos visto como el cine ejercía su influencia de manera evidente, algunos videojuegos. Algunas veces, éstos se sirven de una licencia oficial. En otros casos, se inspiran en una película en concreto, y también nos encontramos, a veces, con algunas ideas originales que nos recuerdan a algún filme que hemos visto últimamente. Como no podía ser de otra manera, el magnífico largometraje de Ridley Scott, *Gladiator*, tiene gran parte de culpa en la creación de *Circus Maximus*, un título que nos lleva directos a la antigua Roma para que participemos en las famosas carreras de carros.

En la demo que te ofrecemos en exclusiva este mes, tendrás la oportunidad de elegir a cuatro personajes diferentes para lanzarte a una vertiginosa carrera por un bosque plagado de peligros. Pero no sólo deberás llegar el primero a la meta, también tendrás que luchar mientras corres con los otros carros, que no dudarán ni un instante en golpearte e intentar echarte del camino. *Vini, vidi, Xbox...*





↑ Robots gigantes que se transforman en aviones o camiones.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVERSE**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**APUNTAR/GIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SELECCIÓN RÁPIDA DE ARMA**
BOTÓN A	**SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN B	**APUNTAR AUTOMÁTICAMENTE**
BOTÓN X	**SIN USO**
BOTÓN Y	**TRANSFORMARSE**
GATILLO IZQUIERDO	**DISPARAR MISILES**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**

AUNQUE EN NUESTRO país no sean muy conocidos, hay sitios en los que los *mechas* son todo un fenómeno... ¿*mecha*-qué? Sí, hombre, los *mechas*, esos robots gigantes que se transforman en aviones, camiones u otros vehículos y que disparan mísiles, rayos láser y cualquier cosa que se pueda lanzar para provocar el caos y la destrucción.

Gun Metal es un juego de *mechas* en el que deberás superar una serie de misiones, a cada cual más difícil, para lograr tus objetivos. En la demo que te ofrecemos este mes, tu tarea será defender unas naves espaciales aliadas que están siendo atacadas sin piedad por los malos de turno. Es una misión difícil que requerirá de ti toda tu atención.

Si fracasas la primera vez, no te preocupes, puedes volver a intentarlo ya que nuestra demo es tan buena que no se gasta y puedes jugar las veces que te apetezca... Sí, sí. Somos así de generosos.











Si has disfrutado con la película, espera a probar el juego.

El primer juego basado en el Episodio II.





PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVERSE**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**MOVER CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**PATADA**
BOTÓN X	**PUÑETAZO**
BOTÓN Y	**ATAQUE CON RED**
GATILLO IZQUIERDO	**LANZAR RED**
GATILLO DERECHO	**BALANCEARSE CON RED**
BOTÓN BLANCO	**BLOQUEAR CÁMARA**
BOTÓN NEGRO	**CENTRAR CÁMARA**

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER NAVE**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**APUNTAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**PODERES DE LA FUERZA**
BOTÓN A	**DISPARAR LÁSERES**
BOTÓN B	**ARMA SECUNDARIA**
BOTÓN X	**ZOOM**
BOTÓN Y	**APUNTAR MANUALMENTE**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENO**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**ÓRDENES A COMPAÑEROS**
BOTÓN NEGRO	**APUNTAR AUTOMÁTICAMENTE**

A ESTAS ALTURAS del año seguro que todavía estás babeando con la película del verano, es decir, *Spider-Man*. Sabemos que te gustó y que te gustaría tener los mismos poderes que el trepamuros más famoso del planeta. Pero no puede ser. Realmente, habíamos sospesado la idea de ofrecerte en exclusiva este mes una araña radiactiva, para que te picase y pudieras convertirte en todo un lanzarrredes saltarín. Pero no nos dejaron. Así pues, creímos que lo más justo era que pudieras jugar un poco con una de las sensaciones videoconsoleras de la temporada.

No tengas miedo de hacer el ridículo, y enfúndate unas mallas azules y rojas y disponte a saltar como un loco. En la demo que te ofrecemos de *Spider-Man* deberás dar caza al súper villano Shocker, e incluso tendrás que enfrentarte cara a cara con el pérfido Green Goblin. Tu objetivo no es fácil, pero confiamos en tu pericia y habilidad para salir victorioso de este apuro. Por cierto, si quieres ver a gente «normal» trepando por las paredes, sólo tienes que acercarte por la redacción de la revista un día de cierre...

SE HAN REALIZADO tantos juegos basados en el universo de *Star Wars* que sería casi imposible contarlos todos. Xbox es una máquina con un potencial enorme y, por supuesto, no iba a pasar desapercibida por las mentes pensantes de LucasArts. Así pues, ni cortos ni perezosos, con *Star Wars: Jedi Starfighter* tendremos la oportunidad de disfrutar de un simulador de naves espaciales con todas las ventajas que ofrece una licencia como la que tenemos entre manos.

En el juego final podrás ponerte a los mandos de un gran número de naves y realizar infinidad de misiones. Y, para que empieces a degustar lo que puede dar de sí este título, te ofrecemos en exclusiva una misión un tanto peliaguda. Tu misión principal será defender el puerto espacial y, si te atreves y tienes lo que hay que tener, puedes intentar superar el objetivo de bonificación, que no es otro que proteger el escudo de la isla.

Que la fuerza te acompañe, amigo...

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- CIRCUS MAXIMUS
- TUROK EVOLUTION
- GALLEON
- JEDI STARFIGHTER
- CHASE
- THE FELLOWSHIP OF THE RING
- LOONS: THE FIGHT FOR FAME
- BRUCE LEE
- HUNTER

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:



EL GRAN RETO

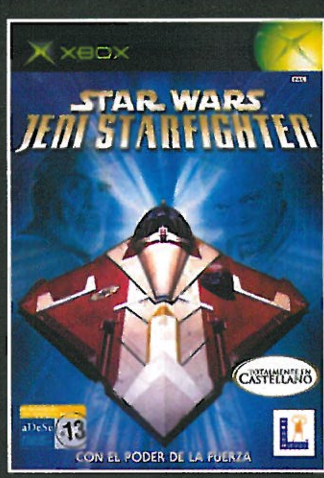
PARECE QUE mes a mes el Gran Reto se va afianzando como una de vuestras secciones favoritas de la revista, y aunque a veces genere cierta polémica (como demuestran muchos de los mensajes que dejáis en los foros de nuestra página Web) creemos que eso es justamente señal del interés que suscita.

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo del primer juego que se ha publicado sobre el *Episodio II*, el espectacular *Star Wars: Jedi Starfighter* (por cierto, tened muy en cuenta que aunque la demo esté en inglés, el juego ha sido completamente traducido y doblado al castellano, y muy bien, todo sea dicho de paso). Lo que tenéis que hacer es completar los objetivos principales en el menor tiempo posible. Para que os hagáis una idea, una marca que esté en torno a 07:51 puede ya considerarse como un buen registro.

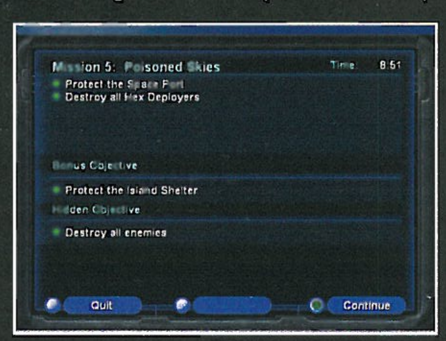
Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra el tiempo en que has completado la misión, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro de tiempo. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico. Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? Te harán sentir todo el poder de la Fuerza. Los 15 mejores tiempos recibidos conseguirán un juego *Star Wars: Jedi Starfighter*, que Electronic Arts nos ha facilitado amablemente.

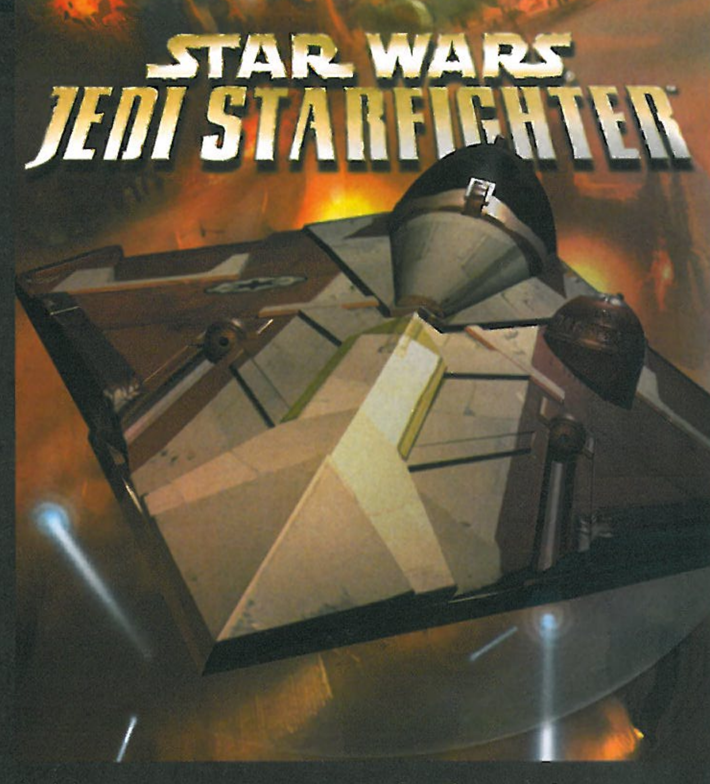
Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos antes del 8 de septiembre. Los ganadores del concurso serán publicados en el nº 8 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de octubre.



↑ **Los 15 jugadores más habilidosos obtendrán como recompensa este magnífico juego.**



↑ **¿Podeis superarlo?**



La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto Jedi Starfighter
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es

ACLARACIÓN RETO WRECKLESS

EL MES PASADO, una fatídica coincidencia quiso hacer concordar el último día fijado para la recepción de tiempos para el reto *Wreckless* con la huelga general convocada para el día 20 de junio, hecho que nos obligó a adelantar algunos días el cierre de nuestra edición. Por este motivo, algunos tiempos recibidos a última hora quedaron fuera de la lista de ganadores. Por ello hemos decidido volver a publicar la lista ampliada, y por supuesto, dotar con su correspondiente premio a todos los integrantes de la lista, que ahora tiene dos ganadores principales, que conseguirán un volante Thrustmaster cada uno, y 15 finalistas, que obtendrán un juego *Wreckless*.

Ganadores volante 360 Modena Racing Wheel

LUIS BARBERO NÚÑEZ-CACHO (MADRID) 00:30:88
JOSÉ ÁNGEL VÁZQUEZ GARCÍA (PONTEVEDRA)..........00:41:93

Ganadores juego Wreckless

ANTONI ERRO MAS (BARCELONA)................................00:45:08
JAVIER REBOLLO ARCONADA (CÓRDOBA)....................00:45:72
MARI VALENCIA RANGIL (TARRAGONA) 00:49:36
VÍCTOR SUÁREZ HERRERO (BILBAO) 00:49:64
LETICIA PAZÓ PEREZ (PONTEVEDRA) 00:49:78
ÁNGEL ESPINO GUTIÉRREZ (TARRAGONA)..................00:50:24
VICENTE JOSÉ GIMÉNEZ DIAZ (VALENCIA)..................00:53:88
JOSÉ MARÍA MAYORGA (CIUDAD REAL) 00:55:15
DANIEL CASAMICHANA RUIZ (BILBAO).........................00:57:04
RICHARD SAEZ CASADO (VALLADOLID) 00:57:11
JULIO CÉSAR LUQUE ARGORA (MÁLAGA) 00:57:29
ALBERTO SÁNCHEZ SANZ (VALENCIA)..........................00:57:70
BORJA HERRERO RODRÍGUEZ (BILBAO)........................00:58:44
JOAN ANDER OCHOA GARCÍA (BILBAO)........................00:58:51
MAIKEL ARDIONS ROMARIS (GUIPÚZCOA)..................00:58:54



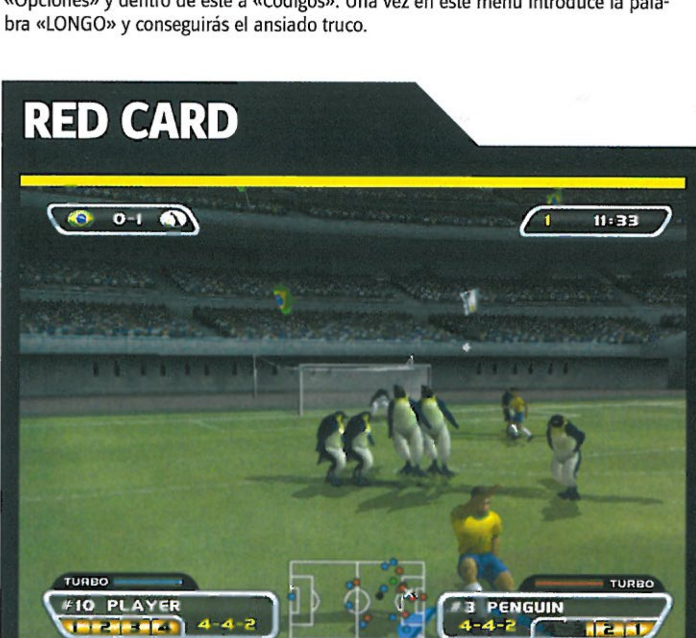


TRUCOS

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

SI QUIERES DESBLOQUEAR absolutamente todo en el juego, accede al menú «Opciones» y dentro de éste a «Códigos». Una vez en este menú introduce la palabra «LONGO» y conseguirás el ansiado truco.

RED CARD



CON ESTE TRUCO podrás desbloquear todos los equipos, estadios y modos de juego. Desde el menú principal accede a la opción «Load/Save». Luego elige la opción «Create/Load Profile». Introduce la palabra «BIGTANK» como nombre y el truco estará activado.

NIGHTCASTER

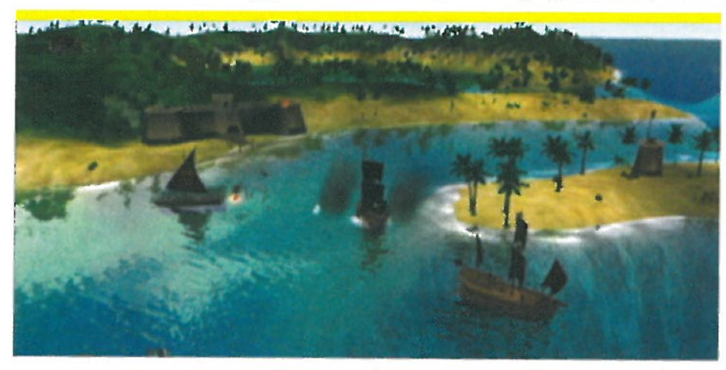
Si quieres recuperar toda tu energía de una manera bastante sencilla sigue estos pasos: salva la partida cerca de un champiñón. Abandona la partida, vuelve a cargar la partida grabada y *¡alehop!*, objetivo conseguido...



PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

INVULNERABILIDAD

PARA LOGRAR que Kat resulte invulnerable a los ataques de los enemigos, pulsa la siguiente combinación de botones en tu controlador mientras estás jugando: presiona «Y» mantén pulsados ambos gatillos. Luego pulsa (sin soltar los gatillos) la siguiente secuencia: «A», «Y», Izquierda, «B», Derecha, *Back*, Derecha, botón blanco, botón negro y, finalmente, «X».





MODO HELIUM

PARA ALTERAR por completo la física del juego pulsa la siguiente combinación en tu controlador mientras estás jugando: presiona y mantén pulsados ambos gatillos. Luego pulsa (sin soltar los gatillos) la siguiente secuencia: Derecha, «Y», *Back*, «A», Derecha, «B», botón blanco, «X», botón negro y, finalmente, Izquierda.



CLASE MAESTRA

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

¡DOMINA LOS CIRCUITOS Y DA CON LA PISTA SECRETA!

MUCHOS ENTUSIASTAS creen que las competiciones de carreras de motocicletas son el acontecimiento más emocionante del mundo. Nosotros creemos que *MotoGP* es el juego de carreras más puro y duro que existe para Xbox ya que te ofrece la oportunidad de participar en la temporada 2002 en 10 circuitos reales y una pista ficticia secreta. No te lo pierdas.

En esta guía no vamos a enseñarte las bases de la conducción. Se trata de un recorrido por los circuitos haciendo hincapié en las curvas y puntos peligrosos que contienen.

Podrás acceder al circuito oculto de Sheridan cuando ganes el «Campeonato» en el nivel de «Dificultad Campeón». Ve al modo de «Carrera Rápida» para echarle un vistazo a esta nueva pista. Developer Climax, los creadores de este título, incluso han incluido un minijuego de lo más curioso en *MotoGP*. Sigue leyendo para más detalles.



LOS CIRCUITOS

SUZUKA

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **JAPÓN**

LONGITUD: **5.864 m**

CURVAS: **20**

SUZUKA SE construyó en 1961 como circuito de pruebas para Honda y se ha convertido en uno de los más emocionantes del mundo. Tiene nueve curvas hacia la izquierda y 11 hacia la derecha. La recta más larga es de 1.200 m y permite alcanzar velocidades muy altas.



La primera curva es hacia la derecha y muy cerrada. Es fácil equivocarse y salirse de la pista.



Toma las tres primeras esquinas de las curvas en «S» con la 4ª marcha (175-210 km/h).





Tras la curva Degner, una horquilla. Cuidado no te pases girando.

La curva Spoon es relativamente fácil debido a su longitud, unos 400 m.



LOS CIRCUITOS

CIRCUITO DE JEREZ

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **ESPAÑA**

LONGITUD: **4.423 m**

GIROS: **13**

AUNQUE SE DISEÑÓ y se construyó para la F1, la comunidad del motociclismo se ha apoderado del circuito de Jerez. Tiene una recta principal muy corta (600 m), sólo cuenta con 11 m de ancho y es muy difícil arrimarse a las esquinas.



Hay tres rectas principales y todas ellas tienen una curva cerrada al final.



Atención con la curva Drysack, que viene tras una recta rápida y puede pillarte por sorpresa.





La curva Ángel Nieto es de 90° y muy complicada. Pon la 3ª y no cambies hasta pasar la curva Peluqui.



Evita acercarte demasiado a los bordes. Es mejor seguir la línea y girar en el momento justo.



LOS CIRCUITOS
LE MANS INTERNATIONAL CIRCUIT

DETALLES DEL CIRCUITO
LOCALIZACIÓN: **FRANCIA**
LONGITUD: **4.005 m**
GIROS: **13**

>> CONSTRUIDO EN 1966, Le Mans se ha convertido en uno de los circuitos más famosos del mundo. Aunque sea más conocido por la carrera de coches de 24 horas que se celebra cada año, las motocicletas tienen un papel esencial en esta pista. Tiene muchas curvas cerradas y una chicane.



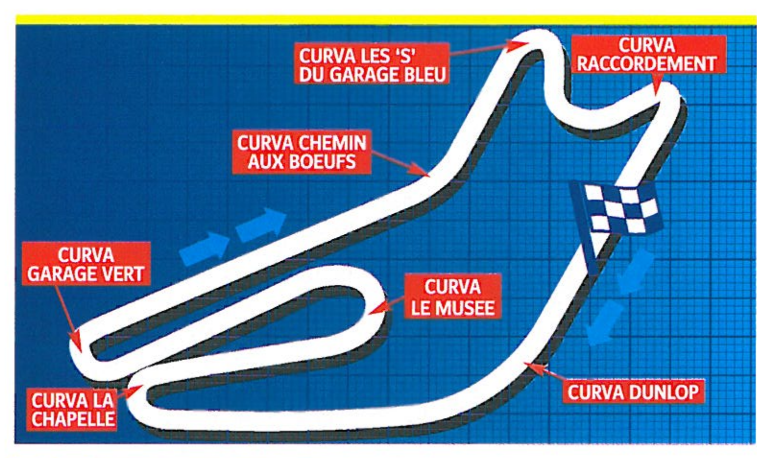
Toma la primera curva, Dunlop, con 6ª y a máxima velocidad.



Frena antes de La Chappelle. Con 2ª irás a las mil maravillas.



Ten mucho cuidado cuando te enfrentes a Le Musee. Con 2ª también.





Para Chemin Aux Boeufs, cambia a 3ª y no seas muy brusco con el freno.



LOS CIRCUITOS
MUGELLO

DETALLES DEL CIRCUITO
LOCALIZACIÓN: **ITALIA**
LONGITUD: **5.245 m**
GIROS: **15**

>> PROPIEDAD DE Ferrari, Mugello es conocido mundialmente por ser un circuito muy emocionante. La recta principal tiene una longitud de 1.141 m y termina con una curva muy cerrada y peligrosa.



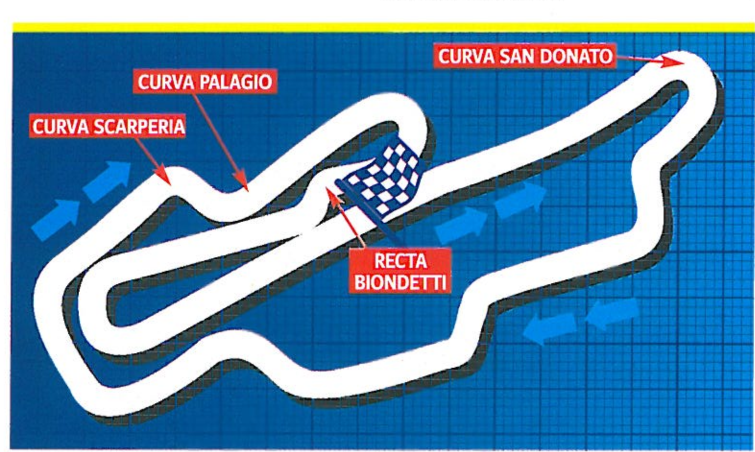
Cambia a 3ª cuando te acerques a la curva San Donato.



Las curvas Scarperia y Palagio están muy cerca. Cambia a 2ª.



Puedes pasar por Biondetti a máxima velocidad.





Recuerda cambiar de 6ª a 3ª en la curva San Donato.



LOS CIRCUITOS
TT CIRCUIT ASSEN

DETALLES DEL CIRCUITO
LOCALIZACIÓN: **HOLANDA**
LONGITUD: **6.049 m**
GIROS: **23**

>> EL CIRCUITO más largo de la competición. Assen tiene más curvas que cualquier otra pista, que aumenta enormemente su dificultad, especialmente con el suelo mojado. No obstante, si conoces bien el circuito y eres un piloto táctico, tienes muchos números para ser el vencedor.



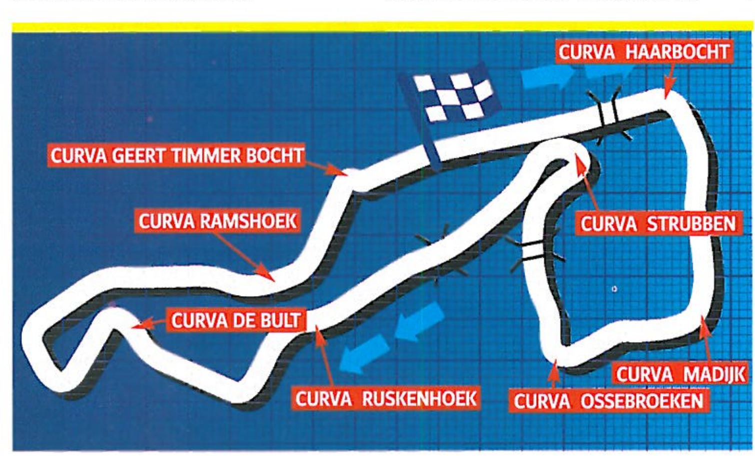
Madijk es una curva difícil de 90º después de una recta. Tranqui, fiera...



Ossebroeken es una curva de 90º a la izquierda que deberías tomar con 2ª.



Ve con calma en De Bult. Pasa a 2ª o 3ª para mantener el ritmo.





No vale ir po «atajos» para llegar primero.

LOS CIRCUITOS
DONINGTON PARK

DETALLES DEL CIRCUITO
LOCALIZACIÓN: **REINO UNIDO**
LONGITUD: **4.023 m**
GIROS: **11**

>> SITUADO CERCA del Castillo de Donington, justo en medio de Inglaterra, Donington Park es uno de los circuitos más cortos del mundial.



Dale al acelerador al principio y frena (con 3ª) para pasar la curva Redgate.



Toma Hollywood a 300 km/h y prepárate para las Craner y la horquilla.



Con buen tiempo, puedes pasar por McLeans con 3ª.





La última parte es una pesadilla. Cuidado en The Esses, son muy peliagudas.



LOS CIRCUITOS
SACHSENRING

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **ALEMANIA**

LONGITUD: **3.508 m**

GIROS: **15**

>> UN CIRCUITO extremadamente moderno y relativamente nuevo. Sachsenring se construyó hace tan sólo seis años y es muy diferente con respecto a su diseño del resto de los circuitos del campeonato. Es la pista más corta pero esconde algunas curvas muy difíciles.



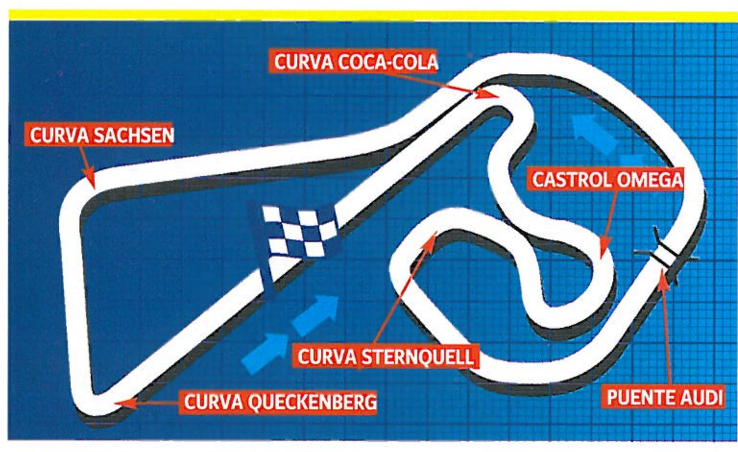
Pon 3ª y atrévete con la curva Castrol Omega si te crees valiente.



Sternquell es igual que Castrol Omega pero en la otra dirección.



La curva después del puente Audi te permite ir casi a velocidad máxima.





La segunda mitad es hilarante, especialmente la recta inclinada.

LOS CIRCUITOS
AUTODROMO BRNO-MASARYK CIRCUIT

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **REPÚBLICA CHECA**

LONGITUD: **5.403 m**

GIROS: **15**

>> DISEÑADO ORIGINALMENTE para ser un circuito de F1, BRNO es conocido por la gran asistencia de público. Es un circuito de carreras clásico con una buena mezcla de rectas y curvas de todo tipo.



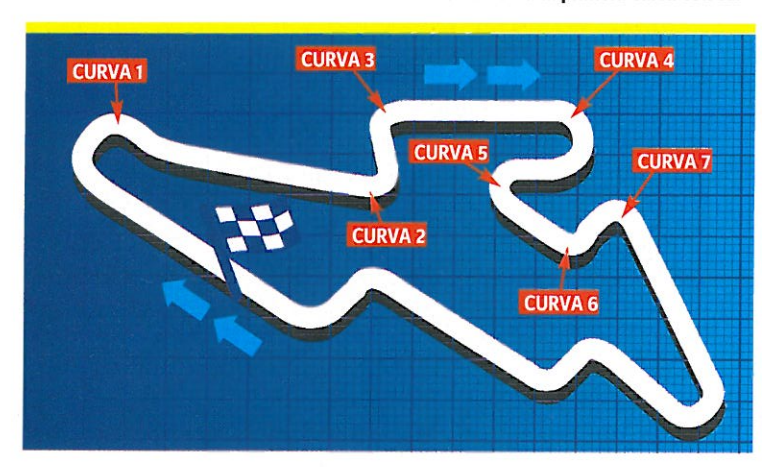
Las curvas de BRNO no tienen nombres. Toma la primera curva con 3ª.



La curva 2 es cerrada y a la izquierda, la curva 3 es cerrada y a la derecha.



Controla tu velocidad en la curva 5, BRNO es un circuito más lento que otros.





Pasa por las curvas 6 y 7 con 3ª.



LOS CIRCUITOS

CIRCUIT DE LA COMUNITAT VALENCIA RICARDO TORMO

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **ESPAÑA**

LONGITUD: **4.750 m**

GIROS: **13**

>> UNO DE los circuitos más cortos y estrechos del mundial. La pista sólo tiene 12 m de ancho en algunos puntos convirtiendo cada curva en un auténtico reto.



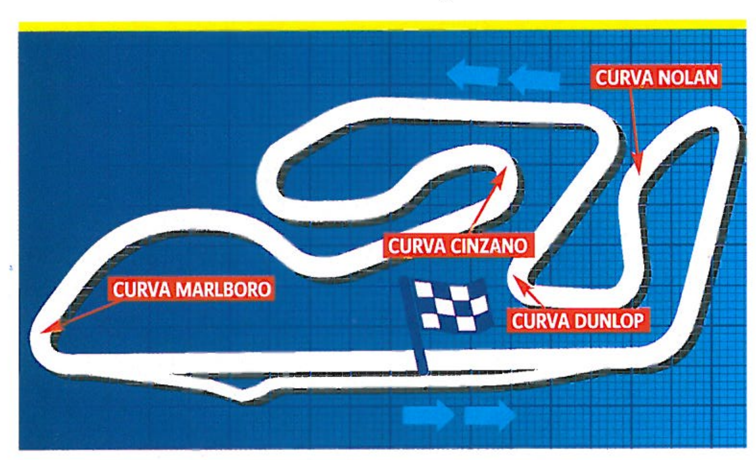
Toma la curva Nolan con 3ª. Es una curva ligera.



Dunlop es una curva corta y cerrada. No pases de 2ª.



Puedes pasar por la curva Cinzano a 200 km/h, aun tratándose de un giro cerrado.



Toma la curva Marlboro con 2ª y prepárate para la recta final.



LOS CIRCUITOS

PHILLIP ISLAND GRAND PRIX

DETALLES DEL CIRCUITO

LOCALIZACIÓN: **AUSTRALIA**

LONGITUD: **5.005 m**

GIROS: **14**

>> UNA CURVA cerrada al final de cada recta compensa la recta principal de 900 m. Muchos aficionados piensan que Phillip Island es uno de los circuitos más emocionantes.



Puedes alcanzar altas velocidades en la recta Gardener.



Southern Loop es una curva de lo más interesante. No pases de 3ª.



La curva Honda tiene una pista lateral. No vayas por ahí...





Gira a la derecha y después gira aún más hacia la izquierda en Lukey Heights.



LOS CIRCUITOS

SHERIDAN TEST CIRCUIT

DETALLES DEL CIRCUITO
LOCALIZACIÓN: **REINO UNIDO**
LONGITUD: **3.500 m**
GIROS: **12**

>> SHERIDAN es el circuito de pruebas diseñado por Climax, los desarrolladores de *MotoGP*. Sólo podrás correr en él en el modo «Carrera Rápida» después de haber ganado el «Campeonato» en el nivel de «Dificultad de Campeón». Hay un minijuego escondido en un edificio que parece un castillo...



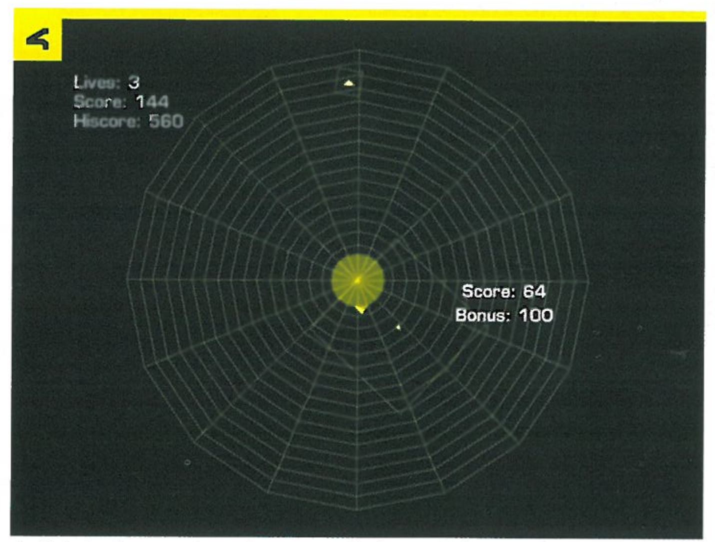
↑ **Sigue la pista hasta que veas este edificio a la izquierda, es el cuartel general de Climax.**



↑ **Gira y encuentra el camino escondido para entrar en el edificio.**



↑ **Entra en el edificio y choca contra la máquina recreativa para abrir el minijuego.**



↑ **Se trata de un matamarcianos retro de vista cenital.**

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN AVANZADAS

>> ACELERAR
Si tienes la necesidad de acelerar durante una curva, asegúrate de que lo haces de forma gradual. Si aceleras demasiado, se levantará la rueda delantera y es posible que termines en el suelo. Si aprietas el freno delantero demasiado fuerte, se levantará la rueda trasera de la moto... y volverás a besar el suelo.

>> **FRENAR**
Si frenas demasiado en una curva, la moto derrapará, te deslizarás e irás a parar a la zona de gravilla. Disminuye la velocidad siempre antes de entrar en una curva cerrada y desplázate hacia la parte exterior de ésta. Durante la curva, desplázate hacia la parte interior. *MotoGP* es tan realista que muchas veces podrás seguir la línea fijándote en las partes más oscuras de la pista. La lluvia disminuye el agarre de los neumáticos en el suelo, con lo que es mucho más fácil patinar y caerse. Así pues, evita frenar de repente y en seco. Tampoco podrás inclinarte tanto como quisieras.

CRÉDITOS CON GRACIA



↑ **Una señorita de Climax Studios inmortalizada en los créditos finales.**

CUANDO COMPLETES *MotoGP*, podrás presenciar una de las secuencias de créditos más originales que hayas visto. Se trata de un viaje por los estudios de Climax, los responsables de este gran videojuego. Observa las jugarretas que se hacen los unos a los otros y averigua por qué el «Slapper», un juguete pegajoso, es el mejor invento para golpear a la gente en la cabeza.

En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Que empiece la función!



TRAINING DAY

TODOS LOS DÍAS, en las calles de Los Ángeles se libra una guerra entre residentes, traficantes y los que han jurado proteger a unos de otros. Esta guerra tiene sus víctimas y una de ellas es el sargento de policía Alonzo Harris, un agente de narcóticos con 13 años de experiencia cuyos discutibles métodos hacen difusa la línea entre legalidad y corrupción. Durante las próximas 24 horas, el nuevo agente de policía Jake Hoyt deberá enfrentase seriamente a su superior si no quiere cruzar la peligrosa línea que separa a los policías de los delincuentes. Dirigido por Antoine Fuqua y protagonizado por un impresionante Denzel Washington, que interpreta al corrupto detective, y un modesto Ethan Hawke, que da vida al idealista novato, *Training Day* es un espectacular *thriller* de acción que hará disfrutar a los amantes más exigentes del género.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ANTOINE FUQUA**
- INTÉRPRETES: **DENZEL WASHINGTON, ETHAN HAWKE, SCOTT GLENN, CLIF CURTIS**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

EXTRAS
- Comentarios
- Documental
- Escenas adicionales
- Final alternativo
- Vídeos musicales
- Trailer

TIEMPO LÍMITE

EL INSPECTOR de la policía de San Francisco, Ray Nettles, y su compañero Fuzzy detienen a una joven prostituta, pero la llevan a un albergue para mujeres en vez de a la cárcel, para que pueda rehacer su vida en compañía de su hija. Más adelante, cuando investigan un robo en una zona industrial, son cercados por una violenta banda terrorista dirigida por el sádico Swan. Fuzzy es herido de muerte durante el tiroteo pero Swan consigue escapar. Durante la carnicería, Nettles consigue detener a un terrorista, la preciosa Claire Manning. El cada vez más avejentado luchador de artes marciales Steven Seagal sirve de reclamo para llamar la atención al espectador fiel a este tipo de títulos aunque el verdadero protagonista de esta historia es su compañero de reparto Tom Sizemore.

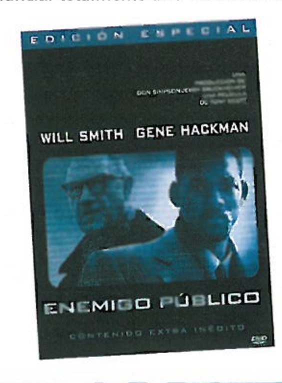
EXTRAS
- Filmografía
- Fichas artística y técnica
- *Trailer*
- *Spot*



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ALBERT PYUN**
- INTÉRPRETES: **TOM SIZEMORE, STEVEN SEAGAL, DENNIS HOPPER, JAIME PRESSLY**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1, INGLÉS EN ESTÉREO**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

ENEMIGO PÚBLICO
(Ed. especial)

ROBERT CLAYTON es un prometedor abogado que, sin su conocimiento, posee un vídeo que implica a un agente del gobierno en un asesinato político. No tardará en descubrir que es la víctima de las maniobras del servicio secreto, bajo el mando de un despiadado jefe de la agencia de Seguridad Nacional, que utilizará todos los medios a su alcance para sacar adelante una represiva ley de seguridad pública. Un *thriller* de acción trepidante dirigido por Tony Scott (*Marea roja*), el hermano pequeño del oscarizado Ridley Scott, que cuenta con un Gene Hackman que brilla con luz propia en el papel de antiguo y resentido agente de la CIA envuelto en una guerra personal con los sofisticados medios de vigilancia a distancia y escucha telefónica. Por su parte, Will Smith cumple con un papel más o menos dramático, sin llegar a renunciar totalmente a su *vis* cómica.

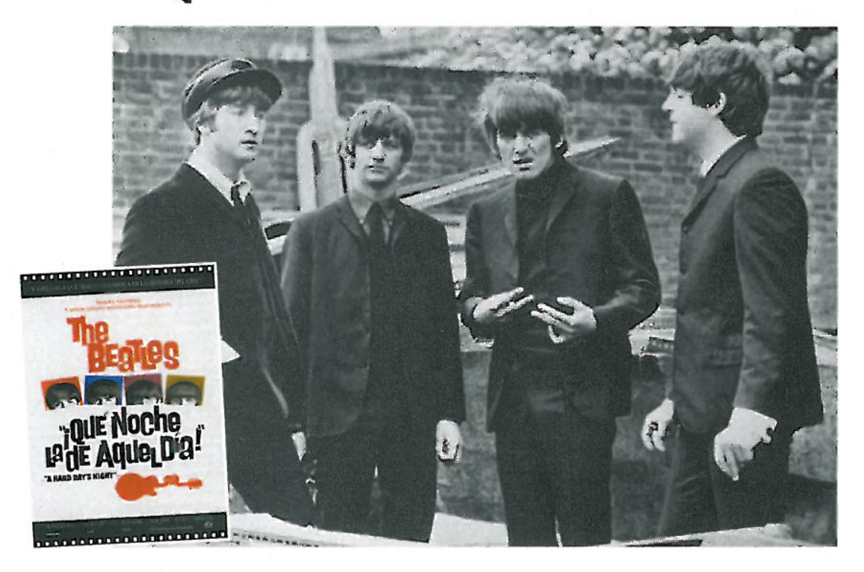


EXTRAS
- Cómo se hizo
- Visión del rodaje: El enfrentamiento decisivo
- Escenas eliminadas
- *Trailer*

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **TONY SCOTT**
- INTÉRPRETES: **WILL SMITH, GABRIEL BYRNE, GENE HACKMAN, JON VOIGHT**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**



¡QUÉ NOCHE LA DE AQUEL DÍA!



POR PRIMERA VEZ, The Beatles han decidido romper todas las reglas. Durante 24 horas planean saltarse el programa, ignorar las obligaciones y simplemente saborear la libertad. Tendrán que dar esquinazo a sus admiradores, esquivar a los periodistas y desobedecer a sus representantes. *¡Qué noche la de aquel día!* significó para The Beatles la primera incursión en la industria cinematográfica y resultó una de las más grandes comedias de aventuras con *rock and roll*. Hablar de la primera película protagonizada por The Beatles es hacerlo de la mítica banda y de la beatlemanía en su estado más puro. El cuarteto de Liverpool ya había procedido a su particular conquista de América, seduciendo y conmocionando a la juventud y a la opinión pública de medio mundo. Este filme representó el espaldarazo definitivo a una leyenda que se acrecienta con el paso del tiempo. *¡Qué noche la de aquel día!* es un auténtico clásico del cine musical de la mano de unos Beatles que como dijo Ringo «no llegaron a cambiar el mundo... pero lo movieron un poco».

EXTRAS

- Fotografiando a los Beatles
- Restauración de la banda sonora
- Fichas artística, técnica y de doblaje

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **RICHARD LESTER**

INTÉRPRETES: **JOHN LENNON, PAUL McCARTNEY, GEORGE HARRISON, RINGO STARR**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **DOCUMENTAL**

DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

ALQUILER

MULHOLLAND DRIVE

UNA JOVEN alegre, frágil y algo ingenua, Betty, llega a Los Ángeles dispuesta a ser una gran actriz, y se aloja en un apartamento prestado por su tía. Allí se encontrará con Rita, una mujer amnésica, única superviviente de un accidente en la carretera de Mulholland Drive. En la misma ciudad, un egocéntrico director tiene que someterse a los productores de su película, que le imponen a la protagonista. Las tres tramas se entrecruzarán misteriosa y oscuramente en busca de su identidad perdida, con personajes que se debaten entre el amor y la muerte, entre el éxito y el fracaso. *Mulholland Drive* es el último trabajo de David Lynch, el cineasta más perverso jamás salido del trastero de Hollywood, que ha revolucionado en apenas dos décadas el panorama cinematográfico actual. El autor de *Carretera perdida* hace converger en esta cinta prácticamente todas las constantes de su filmografía: el misterio, la siniestralidad, la verdad a través de la inmersión en el inconsciente y la dualidad.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **DAVID LYNCH**

INTÉRPRETES: **JUSTIN THEROUX, NAOMI WATTS, LAURA ELENA HARRING, ANN MILLER**

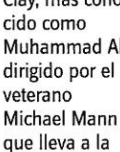
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **SUSPENSE**

DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

ALÍ

CASSIUS CLAY/Muhammad Alí es uno de los personajes más entrañables de la historia contemporánea de EE.UU. Campeón, líder y gran figura mediática, Alí reunía más carisma que nadie. El filme narra la vida, tanto del hombre como del campeón, desde sus comienzos hasta la gran pelea contra Foreman en 1974. *Biopic* del mítico boxeador Cassius Clay, más conocido como Muhammad Alí, dirigido por el veterano Michael Mann que lleva a la gran pantalla al símbolo del triunfo genuinamente norteamericano, que representa los sueños de una generación marcada por la guerra de Vietnam y la segregación racial. *Alí* cuenta en el papel protagonista con un sobresaliente Will Smith, que consiguió una nominación al Oscar al Mejor Actor.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MICHAEL MANN**

INTÉRPRETES: **WILL SMITH, JAMIE FOXX, JON VOIGHT, MARIO VAN PEEBLES**

AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS**

GÉNERO: **BIOGRÁFICO**

DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

ATANDO CABOS

CUANDO QUOYLE, un solitario y desventurado habitante de Nueva York, pierde a su ex esposa en un accidente de coche, su vida cambia para siempre. Abatido por el dolor y la nostalgia, se retira junto a su tía y su joven hija a Terranova, el misterioso hogar de sus ancestros. En el pequeño puerto pesquero de Killick-Claw, Quoyle consigue un trabajo como reportero en el periódico local. Allí, iniciará un romance con Wavey, una mujer que vive con sus propios demonios personales. Mientras empieza su nueva vida en Terranova, su pasado se funde con su presente y Quoyle se transforma. El director Lasse Hallström propone con *Atando cabos* una fábula intimista sobre los fantasmas del pasado bajo el frío ambiente de Terranova. El filme cuenta con un espléndido reparto encabezado por tres actores de lujo: Kevin Spacey, Julianne Moore y Judi Dench, que cargan con la práctica totalidad del peso del filme.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **LASSE HALLSTRÖM**

INTÉRPRETES: **KEVIN SPACEY, JULIANNE MOORE, JUDI DENCH**

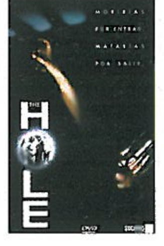
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **DRAMA**

DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

THE HOLE

CUATRO JÓVENES estudiantes, dos chicos y dos chicas, desaparecen de un exclusivo internado británico. Una de las jóvenes, Liz, reaparece. Sólo recuerda que ha pasado dos semanas atrapada en la oscuridad de un búnquer subterráneo, pero está tan traumatizada que no parece distinguir lo real de lo imaginario. Tres personas han muerto en horribles circunstancias y nadie sabe qué es lo que en realidad ha sucedido. Es el tercer largo dirigido por Nick Hamm tras la coproducción hispano-británica *Pasiones rotas* y *Martha conoce a Frank, Daniel y Laurence*. Hamm se inició en el teatro llegando a ser director de la Royal Shakespeare Company. Está protagonizada por Thora Birch (*Ghost world*, *Dragones y mazmorras*, *American beauty*, *A cualquier otro lugar*). Se basa en la novela de Guy Burt, *After de hole*. La música es de Clint Mansell, autor de la estupenda banda sonora de *Réquiem por un sueño*.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **NICK HAMM**

INTÉRPRETES: **THORA BIRCH, DESMOND HARRINGTON, DANIEL BROCKLEBANK, KEIRA KNIGHTLEY**

AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **THRILLER**

DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»STREET HOOPS
Disfruta de toda la emoción del baloncesto callejero con esta apasionante demo jugable.

»ENCLAVE
Coge tu escudo y tu espada y lánzate al combate de tu vida. O tu o ellos...

»CONFLICT: DESERT STORM
La estrategia y la acción se dan cita en este juego bélico. Contamos contigo...

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »GRAND PRIX 4
- »LEGENDS OF WRESTLING
- »MIKE TYSON
- »PROJECT EGO
- »XIII
- »TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

... Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »Commandos 2
- »Slam Tennis
- »Spy Hunter
- »Prisoner of War
- »Gun Metal
- »Gauntlet: Dark Legacy
- »Tour de France
- »4x4 Evo 2

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


NO
MOLESTAR
Estoy jugando.
He alquilado
un juego por 1€